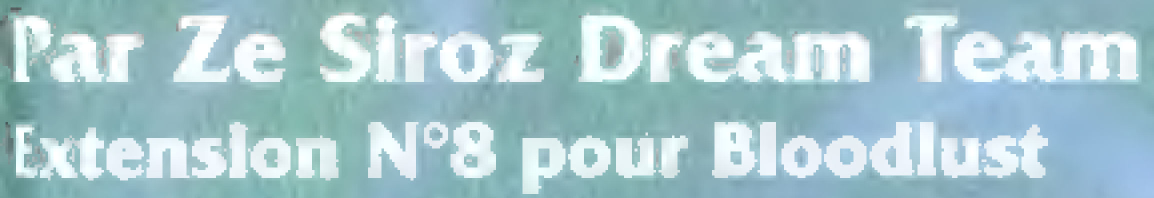
LES VOILES DU DESTIN





Chapitre 1
Introduction

Devant elle, les étoiles et l'écume de l'océan. Derrière elle, d'autres étoiles et la terre d'un monde trop vieux, qu'elle avait aimé comme un foyer, haï comme une prison. Une terre qu'elle quittait aujourd'hui, portée par les voiles blanches de ce navire.

Qu'allait-elle trouver là-bas ? La réponse à ses questions ? La vérité sur son âme et sur sa fougue, sur ses passions, sur ses espoirs, sur ses crimes et ses désirs ?

Et si elle allait être déçue ?

Et si elle allait préférer n'avoir jamais su ?

Et si la vérité était âpre comme une boisson de mort ?

Et si elle avait mérité tout ce qu'elle avait vécu ?

Qu'importait: il était trop tard. Dans les voiles, le vent soufflait.

D'où viennent les armes ?

Y a-t-il un autre continent quelque part, derrière les océans ?

Pourquoi les bateaux ne sillonnent-ils pas les mers ?

Qu'est-ce qui se cache derrière la Pointe de Nulle Part ?

... Tous les mystères, tous les secrets, toutes les questions posées au fil des extensions de Bloodlust trouvent ici leur réponse.

Et plus encore, car dans *Les Voiles du destin*, une première partie de ce qui se cache derrière les océans vous sera révélée. Une première partie seulement, une première île qui n'est que la tête de pont d'un immense continent... Mais une île qui vous permettra de découvrir, déjà, une nouvelle civilisation, une nouvelle technologie, un nouveau système de magie.

Cette extension est spéciale, et cela pour plusieurs raisons:

· Elle peut être lue et jouée indépendamment de la campagne *Eclat de Lune*, en première extension de Bloodlust.

Les Voiles du Destin est parfaitement en cohérence avec les autres extensions et reprend des concepts qui ont été présentés tout au long de la série... Mais le background et les scénarios ont été conçus de manière à pouvoir être joués et compris complètement indépendamment... Et sont en fait tout à fait adaptés à des joueurs qui découvriraient Bloodlust dans cette première extension.

Il s'agit d'un nouveau départ pour un nouveau continent et, en tant que tel, cette extension peut parfaitement être achetée en premier complément après la boite de base. Les autres extensions vont s'enchaîner...

· Elle peut être jouée par des possédés.

L'extension est, nous l'avons dit, le point de départ d'une nouvelle série qui s'enchaîne parfaitement après la campagne *Eclat de Lune*. Les joueurs qui ont joué cette campagne de bout en bout sont parfois devenus très puissants.

Parfait... Ils auront du fil à retordre.

Certains sont devenus tellement puissants qu'ils sont devenus possédés... Parfait !

Cette extension est idéale pour eux. Ils n'auront pas peur d'affronter les dangers de l'eau et ils vont enfin rencontrer, sur l'île, puis, plus tard, sur le nouveau continent, des ennemis à leur mesure.

Mode d'emploi

Si vos joueurs ont l'habitude de lire le background des extensions en même temps que vous leur faites jouer les scénarios, empêchez-les cette fois-ci... Pas pour longtemps, juste le temps de jouer le premier scénario, "Les navigateurs n'ont pas abattu toutes leurs cartes", qui joue à fond sur l'effet de surprise. Les autres scénarios qui se passent sur l'île s'enchaînent directement à la fin de celui-ci. La lecture du background peut, là, être parallèle au jeu.

Crédits et sommaire

Cette extension est illustrée par Varanda.
Logo, fond, titres et cartes: Greg Cervall.
Great master of computers: Philippe Mouret.
Corrigé par Guillaume Delafosse et Sabine Wong.
Caractéristiques des créatures par Croc.

Chapitre 2 Résumé

Pour ceux qui n'ont pas suivi les épisodes précédents

Avertissement: Ce chapitre n'est pas prévu pour vous éviter de vous procurer les suppléments précédents de Bloodlust. Néanmoins, pour ceux qui achètent *Les Voiles du Destin* juste après la boîte de base, voici un résumé de quelques-uns des concepts importants pour comprendre cette extension. En quelques mots, voici donc le résumé de la campagne "Eclat de Lune" ainsi qu'un topo sur la magie et sur les Elfes.

— Heu... mais pourquoi les Elfes ? Y a plus d'Elfes en état de marche dans Bloodlust. Ils étaient tous pédés et ils sont tous morts. Il reste que des Hysnatons. Et encore, pas beaucoup de bien purs.
— Tsss... tu verras bien...

Résumé de la campagne "Eclat de lune"

(1031-1036 après Neinnes)

Note : Ce résumé succinct n'est que le pâle reflet de la geste épique qui a amené les joueurs à sauver Tanæphis d'une destruction certaine. Plutôt que de le lire, faites jouer la campagne à vos joueurs.

S'il est besoin de preuves que les desseins des armes sont souvent impénétrables, la campagne **"Eclat de lune"** en regorge. Ce qui n'empêche pas les pauvres mortels (comme vos joueurs) de se battre pour reprendre le contrôle de leur destinée.

Entraînés par leurs armes dans une querelle maintes fois séculaire, les joueurs ont été amenés à affronter une autre arme et à s'en débarrasser en la jetant à la mer ("Et s'il n'en reste qu'une...", boîte de base). Le fait que leur adversaire, Anathos, était à la tête d'une des organisations les plus dangereuses du continent (une organisation secrète nommée la Mort Carmin) leur avait été malencontreusement dissimulé par leurs armes. Cette aventure eut deux conséquences majeures. Tout d'abord, elle aboutit à l'échec d'un plan mettant en jeu les Piorads et destiné à affaiblir considérablement l'empire Vorozion. Bien que cela soit probablement passé bien au-dessus de la tête de nos porteurs, ce n'est pas négligeable. L'effet le plus palpable a été de mettre la Mort Carmin aux trousses des armes de nos joueurs.

Les conséquences n'ont pas tardé à se faire sentir. Des armes de la secte ont en effet attaqué les joueurs alors qu'ils participaient à la redécouverte d'une arme Thunk mythique, Whitebear, et du dernier des Nains (en piteux état), Blackbeard (**Flocons de sang**). Les ramifications de la société secrète étaient multiples et les joueurs en sont venus de nouveau à contrecarrer ses plans sans même le savoir. C'est ainsi qu'en se dépensant sans compter, ils empêchèrent l'extermination des Thunks par une MST foudroyante conçue par un maître épicier de Durville, Corman Zimra ("L'amour à mort", **Flocons de sang**). Ce Batranoban n'était autre que le possesseur de Tangorogrim, un ancien chef de la Mort Carmin.

En route pour les territoires Batranobans, les joueurs se sont justement fait kidnapper et empoisonner par Corman Zimra ou, plus exactement, par Tangorogrim qui le possédait ("Un cadeau empoisonné", **Poussière d'ange**). L'arme voulait se servir d'eux pour se soustraire à l'emprise de Corman Zimra. Le Batranoban avait en effet trouvé un moyen de soumettre les Armes-Dieux à sa volonté en utilisant une épice secrète, la poussière de Chadiz. Corman Zimra fut défait et son réseau d'influence à travers Tanæphis éliminé, mais surtout Tangorogrim fut libéré. L'arme avait la ferme intention de regagner sa place à la tête de la Mort Carmin, ce qu'elle ne tarda pas à faire. Corman Zimra étant accessoirement à la tête du conseil des épiciers, l'intervention des joueurs eut des répercussions considérables sur l'organisation politique des Batranobans. En 1033, le gouvernement central que constituait le conseil fut destitué pour un temps et une guerre civile éclata entre les grandes maisons du désert. Le commerce avec la nation Gadhar en souffrit grandement, provoquant un état de disette, puis une guerre généralisée dans la jungle du sud du continent.

C'est pourtant par là que les joueurs se dirigèrent sur la demande de l'Eclipse de Lune, la seule société secrète s'opposant ouvertement à la Mort Carmin. Leur but était de retrouver Sunbeam Shapegiver, la première des Armes-Dieux selon les légendes ("Réminiscences", **Poussière d'ange**). Pour ce faire, ils durent affronter une armée en marche et une nouvelle arme de la Mort Carmin, Death la bien nommée.

Les joueurs ne parvinrent à ramener Sunbeam à Pôle qu'après avoir sauvé son porteur, un bébé Gadhar

du nom d'Alou, héritier des Pères, les fondateurs de la civilisation Gadhar. Alors qu'ils semblaient enfin avoir le dessus dans leur affrontement contre la Mort Carmin, les joueurs furent impliqués dans une affaire de meurtre dont ils eurent bien du mal à se disculper ("De nouveau mortels", **L'enclume et le marteau**). Séparés de leurs armes et vendus comme esclaves, ils furent confrontés dans les canaux souterrains de Pôle à un curieux système de défense mis au point par les Nains lors de la construction de la capitale Derigion. Mais le plus important fut la découverte d'un trafic de pierres de lune. En effet, depuis quelque temps, des morceaux d'Œphis se détachaient inexplicablement et tombaient sur Tanæphis, perturbant de plus en plus les cycles lunaires qui règlent la vie sur le continent. Ce trafic, découvrirent-ils plus tard en même temps qu'une nouvelle arme Vorozion, portait encore la marque de la Mort Carmin ("Et l'homme s'élèvera tel un oiseau", **L'enclume et le marteau**). A cette occasion, ils s'emparèrent d'une grosse quantité de pierres d'Œphis, ce qui eut comme effet de vraiment énerver Melaüs, le nouveau porteur de Tangorogrim. Melaüs était un Hysnaton fusionné et revanchard qui se servait de la Mort Carmin à son insu pour parvenir à son but : libérer Tanæphis de l'emprise des Armes-Dieux. But louable s'il en fut mais qui impliquait une hécatombe à une échelle continentale. En effet, il lui semblait nécessaire de plonger Tanæphis dans le chaos en détruisant Œphis, ce qui aurait provoqué de graves séquelles chez les mortels, sensibles à son influence, et des guerres sans fin, du moins tant qu'il serait resté des gens pour se battre.

Melaüs avait besoin de l'énergie magique dégagée par le sacrifice de fusionnés pour affecter Oephis. Avertis par l'Eclipse de Lune, les joueurs partiront à la recherche d'une Sekeker fusionnée pour la sauver avant que Melaüs ne la trouve ("Une aiguille dans une botte de foin", **Souvenirs de guerre**). Pour capturer les fusionnés, Melaüs disposait d'un allié monstrueux et protoplasmique, la spiduse. Les joueurs parvinrent, avec peine, à "retourner" ce monstre en lui faisant prendre conscience de la nature mauvaise de ses actes ("Jeux d'esprit", **Souvenirs de guerre**). Privé d'une part de ses ressources, Melaüs n'en était pas pour autant réduit à l'impuissance.

Le temps était compté avant que l'Hysnaton n'accomplisse son rituel final. Son plan était quasiment sans faille, si ce n'est qu'il avait furieusement surestimé le degré de fanatisme de son plus proche lieutenant. Ce dernier informa l'Eclipse et les joueurs des plans de son chef. Dans le but de libérer un fusionné détenu par Melaüs, les joueurs durent retourner à Durville enquêter sur un trafic d'épices, s'introduire dans le palais de l'empereur de Pôle (et assister à une étrange pièce de théâtre) et mener un assaut en règle contre un quartier de cette même ville. Enfin, il leur fallut retrouver Sunbeam ainsi qu'un porteur susceptible de combattre Melaüs avec, ce qui les força à abandonner leurs idées préconçues sur la secte du Mois du bonheur et sur les légendes Gadhars ("Lunes rouges", **Les joyaux de Pôle**).

Un final pyrotechnique impliquant des centaines de combattants et d'immenses gerbes d'énergie magique conclut l'épopée par la destruction de Sunbeam et Tangorogrim ainsi que la mort de Melaüs.

Bien que ces événements aient eu des répercussions sur tout Tanæphis (voir **Les frères de la nuit**), peu de gens savent aujourd'hui pourquoi pendant la période de 1033 à 1036 des explosions ont eu lieu sur Oephis.

De toute façon, qui croirait une histoire aussi extravagante?

De la magie dans le monde de Bloodlust

La magie, ou du moins son composant actif, le fluide, se trouve à l'état naturel sur Tanæphis mais aussi sur tout le reste de la planète. Le fluide est partout, aussi bien dans la faune, dans la flore, dans les arbres, les rochers et bien évidemment dans les humains, mais à très faible dose. Il s'étend en nappes assez uniformes et visqueuses sur le continent de Tanæphis et sur toute la planète.

Comment fonctionne la magie dans le monde de Bloodlust

Prenons comme exemple un pouvoir ou sort que tous les joueurs de rôle connaissent, Fireball, ou plus prosaïquement, boule de feu, ou encore, spécifiquement aux armes habituelles, Projection de flammes.

Comment procède le sorcier ou l'arme ? C'est simple: ils se servent du fluide, qui agit activement sur la nature pour obtenir cet effet. A l'état naturel et passif, le fluide, quand il est en concentration normale, n'a aucun effet. Quand sa densité est trop importante, il se produit en quelque sorte un effet de réaction en chaîne, mais contrôlé et le fluide influe doucement mais sûrement sur la nature et sur l'environnement, créant des mutations dans la faune, la flore et facilitant la création des monstres. Quand le fluide est concentré artificiellement dans un organisme ou dans un objet puis relâché brusquement, lors de l'utilisation d'un pouvoir ou d'un sort, la masse critique est instantanée et l'effet est immédiatement sensible.

C'est bien le fluide qui est à la base de l'effet magique ou du pouvoir et qui, agissant directement et activement sur l'environnement, en modifie les composantes essentielles jusqu'à obtenir des résultats aberrants, des jets de flammes ou

d'acide, des coups qui font exploser des armures, des apparitions spontanées d'énergie, et ainsi de suite... Pour se servir du fluide encore faut-il pouvoir le concentrer en soi, l'accumuler comme une batterie. Pour cela, deux solutions: le faire naturellement ou apprendre à le faire. En principe, seules les armes et les possédés sont capables de concentrer en eux du fluide naturellement et ils le font d'ailleurs très bien. Il fut un temps, pas si éloigné que cela, où les Elfes en étaient capables, eux qui fondèrent toute leur civilisation sur la magie.

Note sur les armes

Les armes absorbent et accumulent le fluide en elles, en toutes circonstances et ce, de manière constante. Ce phénomène est à sens unique: on ne peut, même si on en a les moyens, absorber le fluide une fois qu'il est contenu dans une arme, sauf au moment où elle utilise l'un de ses pouvoirs, et seulement à ce moment-là, et seulement la quantité de fluide requise à l'utilisation du pouvoir. Dans ce cas, l'arme produira un misérable "pouetttt" à la place de son prestigieux pouvoir qui évidemment n'aura pas le moindre effet. C'est évidemment le relâchement instantané de fluide dans la nature qui est recherché pour lancer un sort ou utiliser un pouvoir. Mais même dans le cas d'une densité extraordinaire de fluide dans une arme, il faut une étincelle pour tout déclencher et le rendre actif. Et cette étincelle, c'est la manipulation du fluide qui baigne Tanæphis depuis des milliers d'années qui la déclenchera à la manière d'un catalyseur.

La magie elfique

Les Elfes restent la seule race de Tanæphis, à l'exception des Pères des Gadhars, à avoir pu absorber, stocker et utiliser le fluide. Nous n'allons pas entrer dans les détails, mais les organismes vivants utilisent de l'énergie pour vivre. Chez les animaux, la source d'énergie vient de l'oxydation des sucres, des acides gras et des acides aminés, bref de la bouffe. Chez les plantes à chlorophylle, l'énergie est créée par photosynthèse, par utilisation de lumière solaire et combinaison avec le gaz carbonique qu'elles absorbent, apporté par l'eau avec l'hydrogène.

Les Elfes, eux, carburaient au fluide, tout simplement, d'une manière un peu similaire aux plantes, mais avec nettement plus d'efficacité. Leurs cellules avaient deux fonctions inédites sur le continent de Tanæphis. Elles absorbaient, stockaient le fluide en elles, ce qui pour l'instant est presque... commun, du moins sur Tanæphis, mais elles le traitaient également, de la même façon qu'une plante traite l'énergie solaire.

En combinant le fluide, qui est une énergie active avec les composants habituels amenés par les voies naturelles, la nourriture, les cellules produisaient de l'énergie. Les cellules des Elfes stockaient le fluide dans les limites du raisonnable, de façon à ne jamais atteindre une densité de fluide trop importante au niveau cellulaire, car dans ce cas le fluide commencerait à agir et c'est ce qui, il y a très longtemps, s'est passé pour les Pères. Ils absorbaient en eux trop de fluide et celui-ci les faisait changer et grandir. Mais cela ne s'arrête pas là. Les Elfes, ou du moins leurs cellules, absorbaient le fluide quasiment instantanément, contrairement aux armes qui, elles, l'absorbent doucement, à un rythme régulier, quelle que soit la quantité de fluide qu'on leur fournit. Le fluide était alors soit immédiatement traité, soit stocké. Quand toutes les cellules étaient pleines, l'Elfe arrêtait de stocker. Le fonctionnement était simple. Mais le fluide était également utilisé à la production d'énergie, l'Elfe continuant généralement à en absorber afin de demeurer tout le temps à 100% de ses possibilités. Il ne fallut pas beaucoup de temps aux scientifiques Elfes pour s'en apercevoir et analyser le phénomène. Ils se rendirent compte qu'ils pouvaient utiliser activement ce fluide, comme les Armes-Dieux qui apparaissaient à la même époque sur tout le continent. Ce n'était qu'une question de pratique et la science elfe, qui fut sans doute la plus évoluée de ce cycle de Raz, se divisa en deux branches importantes: l'utilisation du fluide et son stockage artificiel.

Les Elfes apprirent à utiliser ce fluide, contenu dans leurs cellules, pour faire de la magie et ils se rendirent vite compte qu'ils pouvaient l'utiliser longtemps, car l'absorption étant instantanée, les cellules se rechargeaient dans le même temps qu'elles libéraient le fluide. Les Elfes apprirent donc à utiliser le fluide pour obtenir de puissants effets magiques. C'était un temps où ils étaient capables de commander aux éléments eux-mêmes, où la réalité leur obéissait.

Les Elfes pouvaient également continuer à recevoir du fluide, et ce même quand les cellules étaient pleines. Les savants comprirent vite que comme un muscle se travaille et accroît son potentiel, les cellules pouvaient également accroître leur potentiel de charge. Une fois chargé à bloc, un Elfe supportait sans rougir la comparaison avec une Arme-Dieu. Et comme à l'époque, le fluide était en quantité importante sur le continent, ils n'avaient pas de problème de recharge.

Et non seulement les Elfes n'avaient pas à rougir, mais les armes comprirent vite qu'elles étaient complètement impuissantes devant les Elfes. Dès qu'elles utilisaient un pouvoir, ils absorbaient *instantanément* la libération du fluide, avant même qu'il ne puisse agir sur la réalité.

Certaines légendes font état de porteurs Elfes, mais si c'était le cas, il s'agiraient d'Elfes ayant appris à contrôler leur absorption et à la synchroniser avec l'arme. Dans tous les cas, même si cela reste dans le domaine du possible, cela devait être une exception.

Chapitre 3

Les navigateurs n'ont pas abattu toutes leurs cartes



I Pôle...

Le tissu bleu, secoué par les mains des deux baladins, représente la mer. Derrière la scène branlante, un souffleur imite le bruit du vent et le cri des mouettes... bien que la salle de la taverne soit petite et surpeuplée, que la fumée et les embruns d'alcool rendent l'atmosphère irrespirable, l'illusion des comédiens est si bien montée qu'on croirait, sur les quelques mètres de cette scène branlante, entendre souffler un vent venu de l'océan.

Les joueurs sont, comme les mercenaires, commerçants et touristes attablés dans la taverne-théâtre *"A la petite Ville"*, venus ici plus pour la qualité de la boisson que pour le spectacle. Les spectacles, il y en a en effet beaucoup dans le quartier des Délices de Pôle... le quartier des prostituées et du sexe, mais aussi des artistes, des baladins, des comédiens et des jongleurs. Il y en a beaucoup, mais celui-là doit être particulièrement réussi, car les buveurs s'arrêtent de parler et, peu à peu, tournent leurs regards vers la scène.

Ou est-ce seulement l'attrait universel de l'océan ?

Derrière le tissu bleu, un conteur se met à parler.

"Loin, très loin au sud, derrière les flots, derrière la mer, juste avant que le monde ne s'arrête et que l'eau ne tombe en cascade dans la nuit infinie, existe un pays enchanté où le ciel est toujours bleu, les fruits abondants et les femmes belles."

Le tissu disparaît doucement et une très jolie fille totalement nue, aux cheveux vaporeux d'un magnifique turquoise, le corps entièrement peint en bleu, entre sur scène et commence à danser.

"Dans les bras de ces femmes, on pourrait connaître l'amour pendant des semaines sans en être lassé."

La fille disparaît pour être remplacée par trois femmes au visage bleu, enveloppées de longs manteaux noirs, qui agitent devant elles des tissus rouges et dorés.

"C'est dans ce pays enchanté que se trouvent les Marchés Lointains, où s'achètent et se vendent des objets inconnus et merveilleux, aux pouvoirs et..."

La voix du conteur est soudain interrompue par un hurlement. Un énorme Piorad, la peau très blanche, les yeux injectés de sang, tenant dans sa main une énorme épée noire avec des tentacules se jette sur la scène et commence à hacher dans le tas... Les comédiennes hurlent (et meurent), les spectateurs se ruent vers la sortie et s'écrasent à moitié, un porteur d'arme Batranoban (un cimeterre) essaye de s'interposer et se fait couper en deux...

Que les joueurs interviennent ou non, cela n'a pas vraiment d'importance car au bout de quelques secondes, le Piorad se jettera sur eux et essaiera de les découper en rondelles... L'attaque ne sera pas très coordonnée et, entre deux coups, le Piorad pourra très bien les ignorer et sauvagement attaquer une chaise, une table ou une servante... Les joueurs remarqueront également que l'arme se sert de ses pouvoirs de manière erratique, à contretemps des attaques de son porteur, et parfois de manière complètement illogique.

Quel que soit le résultat du combat, dès que le Piorad sera gravement blessé, il s'écroulera sur une table, dans une espèce de coma hallucinatoire. Et le tavernier, plutôt embêté pour la réputation de son établissement (*A la petite Ville* tente d'établir un certain standard de qualité) ira ou enterrer le corps, ou confier le Piorad à la milice et fera ses excuses aux joueurs.

Tandis que les comédiens pleurent sur le corps ensanglanté de leurs compagnes, les servantes essuient le sang qui a giclé sur les murs. Les joueurs apprendront alors, par le patron écœuré, que le Piorad prenait la nouvelle drogue à la mode en ce moment dans les rues de Pôle: le Sable Ombreux. Cette drogue hallucinogène (sous forme d'une fleur que l'on réduit en poudre et que l'on fait pénétrer dans le corps grâce à des huiles parfumées de massage) est assez peu chère et fait, en ce moment, des ravages.

Le Sable Ombreux a une étrange particularité: il coupe la communication, pendant une heure (et plus au fur et à mesure que l'accoutumance devient plus forte) entre le porteur et son arme.

Sans doute est-ce cela qui est arrivé au Piorad: les hallucinations dues à la

drogue, plus l'étrange sensation d'être seul dans sa tête lui ont fait péter les plombs... Son arme a bien essayé de le défendre, mais "coupée" des pensées de son porteur, elle n'a pas réussi à coordonner leurs actions.

Encore une triste scène de la vie quotidienne de Pôle... Les joueurs quittent la taverne, tandis que derrière eux, les comédiens survivants remballent leurs affaires.

Princières épousailles

Le lendemain, dans la petite auberge du quartier des Délices où ils ont élu domicile, les joueurs sont réveillés au premier rayon de l'aube par un roulement de tambour. Ils ne sont pas les seuls à être réveillés, d'ailleurs. Tout le quartier est réveillé avec eux.

Car Bert III, l'empereur en titre de Pôle, vient de renouer avec une très ancienne tradition: les déclarations impériales annoncées par crieurs de rue...

Les pavés sont bientôt envahis par une foule de gens ensommeillés et abasourdis. L'homme au tambour, en livrée rouge, attend que le silence se fasse avant de lire la déclaration.

"Moi, Bert III, Empereur des Derigions, au loyal peuple de Pôle et de l'empire, ai la grande joie d'annoncer l'union de ma sœur bien-aimée Lætitia et d'Antonus Cillon, noble Vorozion, membre honoré du conseil des Vorhs.

Cette union, bénie entre toutes, vient couronner la signature d'un traité de paix entre l'Empire Derigion et l'Empire Vorozion. Cette paix n'a été assortie d'aucune limite de temps, ni d'aucune condition.

Puissent l'amitié, la paix et la prospérité venir couronner ce traité entre nos deux peuples, comme il viendra couronner cette nouvelle union.

Pour fêter cette double et grande joie, j'annonce que sera offert au peuple, pendant une semaine, dans chaque quartier, deux festins gratuits avec du vin et de la viande. Puisse mon peuple se réjouir comme je me réjouis aujourd'hui."

Après un moment de stupeur, quelques minutes de réflexion et de questions, la foule commence à saisir l'importance de la chose... Et des vivats et hurlements de joie s'élèvent. Ils ne font que grandir jusqu'à une sorte d'explosion de liesse...

Peu à peu, le bruit se répand et tous les habitants de Pôle, des esclaves aux seigneurs, sortent dans les rues... Une sorte de défilé (1) improvisé et coloré se crée dans toutes les artères de la cité, avec des gens hurlant, riant, dansant, piquant des crises d'hystérie...

Une promenade dans le quartier des Délices

Les joueurs sont donc à Pôle...

Que ce soit là votre premier scénario ou que vous ayez la campagne derrière vous, la plus grande cité de Tanæphis est un endroit où vous n'aurez pas vraiment de mal à emmener vos joueurs.

S'ils ont beaucoup d'argent, ils sont venus là pour le dépenser...

Et s'ils sont fauchés, ils sont venus là pour en gagner.

Comment les amener dans le quartier des Délices de Pôle ? Il suffit de leur dire qu'ils ont trouvé là une des auberges les moins chères de la ville, et le tour est joué.

Le quartier des Délices de Pôle est le quartier chaud de la cité (pour une description plus complète de ce quartier, reportez-vous à l'extension *Les Joyaux de Pôle*, au chapitre... *Quartier des Délices*.).

S'y trouve, en matière de sexe, tout ce que le continent a à offrir: des belles courtisanes parfumées au sado-maso avec chaîne, chien et fouet, en passant par les enfants, les partouzes, le piercing et les tortures... La majorité des prostituées - du moins celles qui ne sont pas esclaves - appartiennent à la Guilde des courtisans. Les mesures d'hygiène et de sécurité, très strictes, sont contrôlées par les Sœurs de la Passion, une équipe de femmes avec lesquelles il vaut ne mieux pas trop rigoler et qui s'occupent de retirer de la circulation les prostituées malades ou dangereuses... ainsi que d'assurer leur protection contre les clients mal élevés.

La première partie de ce scénario se passant principalement dans ce quartier ainsi que dans le Bazar de Pôle, n'hésitez pas à donner de la couleur locale. Faites-leur visiter les bordels, faites-les accoster par des prostitués mâles et femelles... qu'ils aillent à des spectacles érotiques, à des concerts de rue (le quartier des Délices est aussi celui des artistes). Montrez-leur aussi l'envers (ou l'enfer...) du décor: les petits esclaves de cinq ans prostitués qui tentent de s'enfuir et qui se font rattraper et "punir" (une punition qui peut aller jusqu'à la mort) par leur maître; les petites filles de treize ans découpées vivantes en morceaux pour assouvir le fantasme d'un porteur d'arme; les anciennes prostituées malades abandonnées en train de crever dans un coin, etc.

Les festins et les fêtes - cinq par quartier - occuperont la population toutes les nuits pendant une semaine. L'alcool y coulera à flots et les bagarres, meurtres, viols et vols connaîtront chaque matin une recrudescence infernale...

Bref, c'est la fête.

La perle noire des Délices

Il n'y a qu'une Elfe noir dans Bloodlust et il faut que ce soit une pute...

C'est alors que les joueurs sont contactés par une vieille dame, assez richement habillée, maquillée et voilée. Le contact peut se faire à la Guilde des mercenaires ou tout simplement dans un bar si les joueurs ne vont pas à la Guilde.

La vieille dame, dont le nom est Liesse, leur expliquera la situation: elle voudrait, pour 100 Cestes par jour et par personne (ce qui est une belle somme, sans plus), qu'ils protègent une prostituée dénommée Imara, qui a été victime d'une tentative d'assassinat par un amant déçu. S'ils pouvaient d'ailleurs régler le problème en "convainquant" l'amant déçu de ne pas recommencer, cela serait encore mieux.

Pourquoi les Sœurs de la Passion ne prennent-elles pas le problème en charge ? Liesse répondra qu'elle sont trop occupées avec la fête du mariage, qui a encouragé toutes sortes de débordements.

La vérité est légèrement différente. Il se trouve seulement qu'Imara, qui est une forte tête, comme les joueurs vont rapidement s'en apercevoir, refuse de payer son écot (25% de tous ses gains à la Guilde des courtisans) et qu'elle n'est donc pas "prise en charge" par les Sœurs.

Or, comme peu de mercenaires sont disponibles en ce moment - une attaque inopinée des Piorads a fait un peu le vide dans la Guilde - Imara est en fait dans une position assez

Sable Ombreux

Difficulté: -50%.
Type: C.
Partie de la plante: Fleur.
Fabrication: -50%.
Réalisation: Séchage.
Préparation: Poudre à faire pénétrer dans la peau par massage.

Effet: Hallucination (Puissance 8 mais pour une durée de 10 à 20 minutes).
Effets secondaires: Dépendance (jet de volonté pour ne pas prendre une dose le lendemain, -5% par dose déjà consommée (en tout), +5% par jour depuis la dernière prise), impossibilité de communiquer avec des armes. Il est intéressant de noter que la prise de Sable Ombreux permet d'empêcher qu'une arme ne prenne le contrôle de son porteur. L'arme peut néanmoins toujours utiliser ses pouvoirs. La durée d'inhibition est d'une heure et augmente d'un quart d'heure par semaine d'utilisation régulière jusqu'à quatre ou cinq heures (selon les individus). Elle baisse d'un quart d'heure par semaine d'abstinence.

Prix d'une graine: 5.
Prix d'une dose: 50.

La durée de la coupure de contact entre l'arme et le porteur dure d'abord une heure, puis augmente avec la fréquence des prises jusqu'à quatre ou cinq heures pour un consommateur régulier (deux à trois prises par jour).

Une dose de Sable Ombreux se présente sous forme de quatre centimètres cubes d'une poudre ocre foncé. Il y a de nombreuses manières de prendre une prise: la façon la plus basique est de se la frotter sur la peau, en général l'intérieur du bras (d'autres endroits sont possibles). L'effet est celui d'une drogue hallucinatoire classique: on voit pousser les franges des tapis, danser les Polacs et on est soudainement certain d'avoir compris le secret de l'univers.

Les plus fortunés font dissoudre la poudre dans des huiles parfumées, puis se font masser - si possible par de jolies filles. Les sensations n'en sont, dit-on, que meilleures.

Le prix du Sable Ombreux varie selon le marché, mais il est de toute façon très peu cher par rapport aux autres drogues du marché... les joueurs en trouveront à tous les coins de rues autour de 25 Cestes la dose.

Commercialisé par la Guilde des épiciers, était-ce besoin de le préciser, le Sable Ombreux a littéralement inondé Tanæphis grâce à son prix modique. Se droguent aujourd'hui des dizaines de milliers de personnes qui n'en auraient, auparavant, jamais eu les moyens...

L'apparition du Sable Ombreux est importante dans le scénario. Il faut faire sentir aux joueurs son omniprésence et les dégâts que la drogue cause aux porteurs d'arme. Les plus accros finissent par perdre le contact de manière de plus en plus fréquente et se font tuer facilement.

Certains, privés de la relation entre leur esprit et l'arme qui était devenue une habitude quotidienne, deviennent fous. Montrez-en en train d'agoniser dans les bars, cela mettra de l'ambiance.



difficile. Les joueurs pourront donc, sans exagération, faire monter les prix.

(Si vos joueurs sont riches, célèbres et puissants, après avoir joué la campagne "Eclat de Lune", par exemple, il faudra sans doute présenter les choses autrement pour les attirer vers ce contrat.

Liesse, dans ce cas, viendra les voir de manière très respectueuse, en tant que "grands pros": sa maîtresse a déçu un amant très puissant, qui envoie des assassins très expérimentés pour la tuer... Seuls des gens aussi puissants que les joueurs peuvent la protéger... Bien entendu, Liesse leur proposera une somme d'argent beaucoup plus élevée ainsi que des avantages intéressants: l'accès éternel et gratuit à la maison close tenue par Imara, par exemple.)

Après leur accord, Liesse emmènera les joueurs sur le boulevard principal du quartier, dans une splendide maison blanche avec de petites tourelles. La maison, dénommée "Les Perles de Pôle", est, les joueurs s'en apercevront vite, une des maisons closes les plus renommées du quartier. Quant à Imara, qui accueillera les joueurs avec un agréable sourire, d'une beauté à couper le souffle dans sa superbe robe rouge et orange d'un des meilleurs couturiers de Pôle, elle n'est pas vraiment une prostituée comme les autres...

Imara est une Elfe noire. Une vraie. Elle est noire parce qu'elle est Gadhar, et que sa peau est d'ébène, et elle est Elfe (elle a le visage fin, les oreilles pointues, les yeux en amande et tout et tout) parce que par un hasard génétique, tous les gènes elfes de descendants Hysnatons se sont retrouvés en elle. Il ne s'agit donc pas, insistons sur ce point, d'une Hysnaton Elfe mais bien d'une Elfe génétiquement pure, aussi parfaite que si un Elfe du début du temps avait eté retrouvé congelé dans la banquise (2).

Elle est extrêmement belle, mais paraîtra sans doute, aux yeux des joueurs un peu..."alien". Avant même qu'ils n'apprennent qu'elle n'est pas Hysnaton mais Elfe pure (Imara elle-même ne le saura que dans quelques jours, voir chapitre suivant), les joueurs devront avoir l'étrange sensation que la jeune femme est différente, qu'elle plane, d'une certaine manière, ailleurs.

Les Perles de Pôle

Imara n'est pas seulement une prostituée, c'est aussi, et tout d'abord, une princesse Gadhar. Fille d'un important chef de tribu, au loin dans la jungle, elle écoutait les discours des colporteurs qui parlaient des merveilles de Pôle et, un jour, décida d'y aller. Apres de multiples aventures rocambolesques, elle se retrouva sans un sou à la capitale et, comme toutes les petites servantes bretonnes arrivant à Paris au XIXe siècle, la prostitution sera pour elle le seul recours pour ne pas mourir de faim.

Imara passa par de bien mauvais moments, mais son étrange beauté, et le mélange "Hysnaton Elfe / Gadhar" se révélèrent irrésistibles.

Les années passèrent et elle évolua de "prostituée" basse classe à star d'une maison close, puis devint courtisane indépendante et commença à fixer ses prix (et à mettre des milliers de Cestes de côté). Cela fait maintenant cinq ans qu'Imara a racheté la celebre maison des "Perles de Pôle".

La maison, qui est énorme et labyrinthique, abrite un restaurant (c'est le véritable nom) de luxe, où les serveuses font partie des filles de la maison, un établissement de massages et de bains, un salon de jeu, de théâtre et de musique et des chambres luxueuses où officient courtisans mâles et femelles. Toute une aile de la maison est réservée aux appartements d'Imara: celle-ci y donne, une fois par semaine, des réceptions privées où, à la fin de la soirée, elle choisit l'heureux élu qui partagera sa couche pour la nuit... heureux élu qui devra tout de même debourser la modique somme de 5000 Cestes.

En tout et pour tout, vivent donc dans la maison, en plus d'Imara et de Liesse, son assistante-protectrice-duègne-esclave, une vingtaine de prostituées femelles, toutes belles, jeunes et "libres" (Imara est contre l'esclavage), dix prostitués hommes (même propos) et une vingtaine de personnels divers (cuisiniers, serveuses, femmes de ménage, décorateurs, musiciens, danseurs, etc.).

Les prostitués des deux sexes sont tous éduqués dans les arts de la conversation, sont raisonnablement cultivés et intelligents. Quant à Imara elle-même, elle a bien changé depuis la petite fille inculte de la jungle: à moitié par curiosité, à moitié parce que l'éducation aiderait à faire monter ses prix, elle a pris le temps de lire et de s'informer... Les joueurs trouveront donc en elle, s'ils le désirent, une bonne culture historique et littéraire.

A noter: dans le salon de massage, on propose de nombreuses drogues dont des massages parfumés de Sable Ombreux. L'accès en sera gratuit pour les joueurs... Espérons qu'ils ne tomberont pas dans le piège de l'accoutumance, car leurs armes pourraient alors bientôt chercher de nouveaux porteurs.

Parlons un tout petit peu du bâtiment qui abrite *Les Perles de Pôle*: il est déjà intéressant en lui-même. Il s'agit d'une ancienne et vénérable maison Derigion elle-même construite sur une ancienne architecture elfe, dont quelques pans demeurent. Une des ailes de la maison, celle où Imara est installée, est construite dans la sublime pierre blanche de la civilisation elfique qui a, entre autres propriétés, celle de briller légèrement la nuit. De plus, en tant qu'ancien bâtiment, il possède en sous-sol une entrée directe sur les égouts et les souterrains de Pôle.

A quoi va "servir" ce bâtiment dans la suite du scénario ? A rien, à part à donner de l'ambiance. La lumière étrange, l'architecture... tout cela n'a pas été choisi par hasard par Imara: ce sont des souvenirs elfiques conscients ou inconscients, remontés à la surface grâce à la mémoire génétique des Gadhars, qui l'ont poussée à choisir ce lieu.

Or, vivre et dormir dans une architecture elfique a déclenché une sorte de cercle "vicieux": plus elle reste là, plus elle fait des rêves étranges (nous y viendrons plus tard) liés de près ou de loin à la civilisation elfique, plus elle a envie de rester là.

Tout cela, espérons-le, incitera les joueurs à poser au maître de jeu quelques questions sur la civilisation elfique et le passé de Tanæphis: qu'ils découvrent, si cela n'est pas déjà fait, que le monde n'est pas né d'hier et qu'il y a des choses étranges dans l'univers ne peut que renforcer notre propos...

Amour, que de bêtises on commet en ton nom

Qui veut donc tuer la belle Imara et pourquoi ? Bonne question.

Voilà ce que sait la jeune femme: un noble Derigion, gros, visqueux, laid et un peu pervers, dénommé Pierre de Joncques, la désirait depuis longtemps. N'écoutant que son devoir, Imara a, une nuit, pris les 5000 Cestes et, en serrant les dents, a couché avec lui... elle en a gardé un tellement mauvais souvenir (en plus de perversités innommables, Pierre avait mauvaise haleine) qu'elle s'est promis de ne plus jamais le faire. Malheureusement, Pierre s'était attaché. Il a donc poursuivi Imara de ses assiduités, lui demandant, contre espèces sonnantes et trébuchantes, de ne se réserver qu'à lui... puis, comme Imara refusait, il lui a carrément demandé de l'épouser.

Imara a, là encore, refusé. Pierre a alors piqué une crise, l'a frappée, a essayé de l'étrangler et Imara n'a dû son salut qu'à l'intervention de Liesse et de quelques serviteurs.

Pierre, depuis, est en rage et accuse Imara de l'avoir envoûté. Il a annoncé autour de lui et partout qu'il la ferait tuer pour lui avoir manqué de respect. Imara n'avait pas pris toute cette histoire très au sérieux quand... trois "incidents" étranges lui sont arrivés.

La première fois, il y a de cela trois semaines, deux porteurs d'armes l'ont attaquée alors qu'elle était dans la rue. Imara avoue elle-même qu'elle ne sait pas trop comment elle s'en est tirée: le premier a raté son coup, elle a couru, ils n'ont pas réussi à la rattraper. Les deux hommes ont réattaqué deux jours plus tard, là encore, c'est un miracle qui a sauvé Imara: le pouvoir d'une arme n'a, semble-t-il, pas marché et elle a encore réussi à prendre la fuite.

La troisième fois est plus récente: la veille, son chat préféré a lapé le contenu du verre qu'elle allait boire durant une de ses soirées "privées". Il est mort aussitôt, la langue rongée par l'acide. Imara a fait semblant de rien et a laissé la soirée se dérouler comme prévu: un incident de ce genre, remarqué par ses invités de marque, pourrait signifier la fin de son commerce et de sa réputation. Elle n'a donc pas pu faire d'enquête pour savoir qui avait versé le poison dans son verre... mais il y avait de nombreux amis de Pierre de Joncques à la soirée et tous auraient eu maintes fois l'occasion de le faire.

C'est alors qu'elle a décidé de faire appel à des professionnels (les joueurs) pour assurer sa protection et aller, éventuellement, secouer un peu Pierre afin de le faire changer d'avis...

Pierre de Joncques

Les joueurs vont sans doute organiser une surveillance rapprochée d'Imara (rappelez-leur que s'ils veulent s'investir plus dans le corps de la jeune femme, c'est 5000 Cestes...). Parfait: la prochaine attaque est prévue pour la troisième nuit après leur arrivée (voir: l'Ombre).

Gageons qu'ils vont également se décider à aller rendre une petite visite à Pierre.

Pierre de Joncques a 52 ans. Il est noble et riche: non par fortune familiale mais parce qu'il est un haut dignitaire de la Guilde des marchands, au sein de laquelle il s'occupe particulièrement du trafic d'esclaves. Il est un de ceux qui ont décidé récemment de passer la taxe sur le négoce d'esclaves de 1% à 3% (3), une mesure prise pour des raisons "morales" et qui a fortement contribué à gonfler les bénéfices de la guilde.

Pierre est marié, a quatre enfants et un harem de toute beauté. Sa femme et lui sont "reçus" à la cour de l'empereur: une faveur qui, depuis la reprise en main de Pôle par Bert III, est très prisée. Il habite une des belles maisons elfiques des quartiers très fermés des Terrasses Blanches (4), avec pierres luminescentes, patio, eau courante et chauffage central.

Le quartier, délimité par des porches, n'est pas gardé mais une milice privée composée de porteurs d'armes payés par les nobles y circule jour et nuit. Elle est prête à "reconduire" les importuns aux porches s'il en est besoin.

La maison elle-même est bien gardée: dans une ville aussi malfamée que Pôle, les cambrioleurs sont légion. Pierre a donc, (en plus d'une dizaine de serviteurs en touts genres), pour surveiller sa maison, deux porteurs d'armes ainsi que trois gardes "normaux". Ajoutez à cela que les filles du harem ont jour et nuit, pour veiller sur elles, deux eunuques dont l'un est porteur d'arme. Malgré toute cette protection, entrer dans la maison n'est pas impossible: l'architecture en terrasse des maisons elfiques, conçue en des temps plus heureux, a depuis longtemps fait la joie des voleurs et le désespoir des propriétaires.

De nombreuses possibilités sont offertes aux joueurs:

- demander un rendez-vous (qui leur sera refusé)

- suivre Pierre dans ses activités quotidiennes et le coincer dans une rue déserte (il est en général protégé par ses deux porteurs d'armes)

- s'introduire dans la maison, de jour ou de nuit, par ruse ou par force...

Et une fois dans la place, ils peuvent décider d'intimider Pierre, de le faire chanter, de le blesser, de le tuer... au choix. Attention: s'ils le tuent, la milice sera ensuite à leur recherche

Ce qu'il faut que vous sachiez, cependant, c'est que Pierre n'est pas responsable des assassinats. Enfin si, des deux premiers, c'est-à-dire des deux attaques par les porteurs d'armes, mais pas de l'empoisonnement

Pierre est, comme l'a décrit Imara, gros, laid et visqueux: ajoutez à cela qu'il est d'une lâcheté affreuse (et qu'il a vraiment mauvaise haleine). Si les joueurs le menacent, il se traînera à leurs pieds en demandant grâce et sera prêt à les payer, leur offrir sa femme, sa fille et toutes les informations qu'ils désirent pour qu'ils le laissent tranquille. Ce qui ne l'empêchera pas de les denoncer à la milice aussitôt qu'ils seront sortis de chez lui .

Pierre était blessé dans son orgueil contre cette "salope de sorcière d'Imara" et avait engagé deux mercenaires à la Guilde, de manière tout à fait légale, pour la tuer. Les deux mercenaires (il peut donner leurs noms aux joueurs qui peuvent, grâce à la guilde, les rencontrer) ont cependant rompu le contrat et rendu l'argent: ils accusent en effet Imara d'avoir le mauvais oeil. A chaque fois qu'ils ont essayé de la frapper, les pouvoirs de leurs armes n'ont pas marché. Comme ça, sans explication: ils n'ont tout simplement pas marché. Pierre a alors pris un peu peur et a décidé d'abandonner toute velléité de violence... depuis que les deux mercenaires l'ont quitté, ils n'ont plus rien tenté.

Découper Pierre en sushis pour qu'il en dise plus ne servira à rien: le pauvre dit l'entière vérité...

Qui veut la peau d'une Elfe noir ?

Nous en revenons à la question précédente: qui veut la peau d'Imara? Tandis que la protection s'organise, les joueurs vont mener leur enquête. Voici les principales pistes qu'ils peuvent suivre.

• La plus évidente: la Guilde des courtisans.

Imara est longtemps restée sous la protection de la Guilde, à laquelle elle reversait 25% de ses gains. Elle a décidé d'arrêter au moment où elle a racheté "Les Perles de Pôle"... et la Guilde l'a très très mal pris. Il est de notoriété publique que l'organisation s'arrange pour qu'il arrive de petits ennuis à ceux qui refusent sa protection... Serait-elle allée jusqu'au meurtre ?

Pour contacter quelqu'un de la guilde dans ce quartier, le plus rapide est de passer par les Sœurs de la Passion. La dirigeante du secteur auquel appartiennent "Les Perles de Pôle" est une certaine Mylène Fermmis, une ancienne Sekeker (elle a les seins coupes) qui s'est reconvertie dans ce boulot on ne sait trop comment.

Mylène siège dans une charmante petite baraque. Sous ses ordres, trente Sœurs de la Passion, qui savent se battre, connaissent la médecine, la chirurgie et un peu de psychologie. Elles servent de gendarmes, d'infirmières, de conseillères et d'assistantes sociales et sont, avec les fêtes liées au mariage de Lætitia, constamment débordées.

Mylène n'appréciera pas du tout les accusations d'assassinat que les joueurs porteront contre elle et il faudra beaucoup de diplomatie et de tact pour la faire parler. La vérité est toute simple: Mylène est plutôt honnête et n'approuve pas les autres membres de la guilde qui utilisent les méthodes fortes. Elle n'a rien tenté contre Imara et n'a tout simplement pas le temps de s'amuser à ça. Si les joueurs sont aimables, elle peut même leur proposer d'ouvrir ses oreilles et de voir si elle entend parler de quelque chose... Ce qu'elle peut leur donner comme conseil: engager des mendiants (les mendiants travaillent, en général, pour la Guilde des courtisans) pour les aider dans leur enquête. Les mendiants s'introduisent partout et savent tout...

• Un autre amant déçu ?

Par définition, tous les amants d'Imara sont déçus... car ils sont nombreux à être amoureux d'elle et aucun n'a réussi à passer plus de trois nuits dans ses bras. Il n'y a rien à decouvrir de ce côté-là, mais faites quand même assister les joueurs aux soirées privées d'Imara. Ils y fréquenteront la meilleure société de Pôle: on y trouve, en vrac, des membres du conseil des nobles, de hauts dignitaires des guildes, de riches marchands, des militaires. Les joueurs peuvent tout à fait s'y faire des connaissances utiles. Vous pouvez glisser là le membre de la Guilde des écrivains, ou des coursiers, ou des mercenaires, le noble Vorozion ou Batranoban de passage qui leur sera utile à un point ultérieur de leur scénario.

• Une jalousie interne ?

Les prostitué(e)s vivant aux Perles de Pôle sont plutôt heureux de leur sort. Mais que les joueurs fassent une enquête "rapprochée" s'ils le désirent, cela peut se révéler amusant...

• Une jalousie externe ?

Une nuit avant l'attaque de l'Ombre (voir chapitre suivant), un incendie se déclarera aux cuisines. Selon la rapidité de l'intervention des joueurs, il sera plus ou moins vite jugulé. Un des mitrons engagé pour aider au dîner a été, en réalité, envoyé par le patron d'un établissement concurrent. Ce patron, Rhalid, un Alweg d'origine Batronoban, dirige un des établissements Larfeld (une chaîne de maisons closes concurrente).

Le mitron a renversé une jarre d'huile et y a mis le feu en espérant que cela détruirait la baraque entière...

Les joueurs peuvent aller taper un peu sur Rhalid, cela ne peut pas faire de mal, mais il n'est responsable que de l'incendie et ne sait rien d'autre.

Les rêves sont les Miroirs du Passé

Le premier fil de vérité dans cette complexe tapisserie, les joueurs ne le découvriront qu'en s'intéressant plus avant à Imara, son origine, sa personnalité et... ses rêves.

Imara a de nombreuses choses à leur raconter: son enfance dans la jungle Gadhar, son arrivée à Pôle, ses difficultés. Sa passion pour l'histoire, la culture, l'architecture...

Mais surtout, Imara rêve.

Ses premiers rêves, elle les a faits petite. Elle rêvait d'une cité gigantesque illuminée par le soleil, elle rêvait d'une ville blanche. Elle rêvait beaucoup de son père, puis de son grand-père et de ses ancêtres.

Depuis qu'elle s'est installée dans la maison des Perles de Pôle, elle rêve... de Pôle. Mais de Pôle éclatante, neuve, magnifique, avec un palais lumineux aux coupoles étincelantes qui l'attirent irrésistiblement. Elle rêve d'êtres grands et fins, à la peau très blanche, qui vivent, rêvent et étudient dans ces pieces majestueuses.

Elle rêve aussi de bateaux. De magnifiques navires, aux voiles blanches claquant dans le vent. Des bateaux qui traversent l'océan vers un pays merveilleux et nouveau.

Imara voit les côtes de ce pays approcher... puis un ouragan se lève, et tous les bateaux font naufrage et elle se noie en hurlant.

Puis il y a ce rêve récent. Celui de son père. Qui lui apparaît presque toutes les nuits en disant: "Reviens... Tu es en danger. Reviens chez tes pères, où t'attend ton destin." Imara

sait que son père est mort depuis dix ans. Pourtant, ce rêve la trouble énormément.

Elle connaît les secrets de la mémoire génétique et sait que les rêves ne sont pas des fantasmes de l'inconscient, mais bien de véritables souvenirs, parfois "codés", de ses ancêtres...

Et, plus important que tout, Imara appartient à une secte. Bien qu'elle ne soit pas porteuse d'arme. C'est possible, cela ? Normalement, non. Mais là, c'est un cas particulier. Car il s'agit des Miroirs du Passé... et que cette secte, dont la raison sociale est la sauvegarde et la protection des Hysnatons ainsi que la recréation, si cela est possible, des races disparues - Elfes, Nains et Orks.

Imara n'est pas mêlée à tout le côté guerrier des Miroirs du Passé, mais seulement au côté recherche historique à laquelle se consacre la secte. Son principal correspondant dans la secte est un vieux savant Hysnaton (plutôt marqué Ork), porteur d'une petite dague pas très puissante et qui a pour spécialité ce que l'on pourrait aujourd'hui appeler la biologie. Grâce à ses études sur la peau et les tissus sanguins, il essaye de reconstituer les caractéristiques des non-humains.

Edouard Fanelle, ce savant, entretient avec Imara des relations suivies. Il s'est récemment aperçu, grâce à ses recherches sur la jeune femme, de la vérité que nous connaissons: c'est-à-dire du fait qu'Imara serait (Edouard n'en est sûr qu'à 95%) une Elfe pure.

Il en a parlé à ses amis des Miroirs, mais ne l'a pas dit à Imara, de peur de l'inquiéter, de la choquer.

Il n'est pas au courant des tentatives d'assassinat perpétrées contre la jeune femme.

Comment les joueurs peuvent-ils l'apprendre ?

De deux manières différentes. S'ils font preuve d'un peu d'initiative, s'ils parlent avec Imara, s'intéressent à elle, à ses occupations, elle finira par leur expliquer - après tout, ce n'est pas un grand secret - son appartenance aux Miroirs du Passé et leur fera rencontrer Edouard. Celui-ci, apprenant qu'Imara est menacée, se demandera aussitôt si cela n'a pas un rapport avec sa nature elfique. Il racontera donc à Imara et aux joueurs ce qu'il sait.

Si les joueurs ne font pas preuve d'initiative, à vous de leur amener la vérité sur un plateau... Edouard viendra rendre visite à son amie, de laquelle il n'a pas eu de nouvelles depuis longtemps, apprendra l'existence des tentatives de meurtre... etc.

Imara sera très touchée par cette révélation... Quant à Edouard, c'est pour lui une découverte scientifique extraordinaire - s'il ne se retenait pas, il enchâsserait bien Imara dans de l'ambre, pour la conserver, tiens. Il décrira en détail toutes ses théories, dont celle sur les Elfes et le fluide (sous-entendu magique). En effet, d'après les recherches des membres du Miroir du Passé, les Elfes absorberaient le fluide... dont, par exemple, celui qui fait marcher les pouvoirs des armes.

Une théorie non encore vérifiée...

(A noter, car ils vont se poser la question, que les pouvoirs des armes des joueurs marchent très bien, et cela même quand Imara est à leurs côtés. C'est uniquement quand Imara se fait attaquer personnellement que cela marche. Elle fait cela de manière inconsciente, ne ressent rien quand cela arrive (elle est encore beaucoup trop jeune et ne sait pas contrôler ce pouvoir) et est incapable de le reproduire à volonté).

Le passage de l'Ombre

C'est le moment de faire advenir la seconde attaque mystérieuse (la première étant l'empoisonnement). Trois jours après que les joueurs ont donc commencé leur enquête, une Ombre s'introduira dans l'aile d'Imara et tentera de l'assassiner.

Une Ombre, rappelons-le, est un assassin professionnel (en général une femme) de la Guilde des courtisans. Celle-ci, qui s'appelle Tir, pour la petite histoire, tentera tout simplement d'égorger Imara. Comme les joueurs rateront complètement le scénario si Imara meurt, arrangez-vous pour qu'ils la repèrent... ou, s'ils sont vraiment trop nuls, pour qu'Imara se réveille en hurlant et se fasse juste blesser.

Tir, Ombre de la Guilde des courtisans

FO	EN	AG	RA	PE	VO
11	10	18	15	12	12

Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	45%
Attaque rapide	85%
Esquive	80%
Feinte	45%
Parade	45%
Tir	65%
Compétences secondaires	
Acrobatie	100%
Artisanat	30%
Astronomie	15%
Commandement	10%
Connaissance	20%
Connaissance des armes	20%
Course	55%
Discrétion	100%
Equitation	40%
Marchandage	100%
Médecine	35%
Lire et écrire	80%
Nage	30%
Repérage	40%
Séduction	100%
Stratégie	60%
Tactique	70%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Prestige	20

Tir se battra jusqu'à la mort et a du poison dans sa dent qu'elle brisera si elle se fait attraper... donc les joueurs n'arriveront pas à la faire parler. Le mystère reste entier, mais tout le monde s'énerve.

Le lendemain de cette attaque, un petit incident dans la rue ne fera qu'ajouter à la pression psychologique pesant sur la pauvre Imara. Alors qu'elle marchait dans la rue, accompagnée, on le suppose, par les joueurs, un porteur, qui était en train de se bourrer la gueule gratos sur un des buffets donnés en l'honneur du mariage, devient subitement fou et son arme se mit à cracher des flammes sur la foule. Les gens hurlent et se sauvent, un mouvement de foule la bouscule, Imara paniquée lève la main par réflexe et... la projection de flammes s'arrête net. Autour d'Imara (qui, physiquement déjà, ne passe pas inaperçue), les gens reculent de deux pas et un grand silence se fait.

Tout le monde la regarde et Imara commence à avoir un petit peu peur. Un petit gamin hurle "Sorcière !", ramasse une pierre et la lance. Heureusement, la foule ne suit pas, mais c'est dans une ambiance très lourde qu'Imara et les joueurs quittent la place...

Shakran

Le lendemain matin, les joueurs et Imara apprennent qu'Edouard Fanelle est mort. On l'a trouvé dans sa maison, avec un trou dans la tête.

Les joueurs devraient avoir l'intelligence d'aller voir le corps. Ils découvriront, dans la tête, une petite bille d'acier de 6mm de diamètre. La bille a frappé Edouard en plein milieu du front, au millimètre près.

Imara sera, bien entendu, horrifiée, ainsi que les joueurs... non seulement par cette mort, mais également par ce qu'elle implique. Car cette bille n'a aucun équivalent sur toute la surface de Tanæphis. Aucun acier n'est assez pur, aucune forge assez habile pour former une telle bille. Et même si une telle bille existait, qui ou quoi pourrait la projeter à une vitesse telle qu'elle puisse pénétrer de 10 cm dans le crâne de quelqu'un en faisant un trou parfaitement rond ?

Pourtant, bien que les joueurs puissent, de manière tout à fait compréhensible, se sentir un peu dépassés par les événements, c'est cette bille qui constitue le seul véritable indice qu'ils aient depuis le début de cette enquête.

Cette bille est visiblement "étrangère" à Tanæphis. On peut donc se poser deux sortes de questions:

- Qui peut posséder ou contrôler quelque chose de ce genre ? Question à laquelle les joueurs n'ont, pour l'instant, aucun élément de réponse.

- Et qui possède d'autres choses aussi étranges que cela ? Et à cela, il y a une réponse: certains marchands du bazar de Pôle.

Vos joueurs, s'ils ont eu l'occasion de se balader pas mal dans Pôle dans des scénarios précédents, ont peut-être eu l'occasion de remarquer que dans certaines boutiques étaient vendus, à un prix exorbitant, d'étranges objets manufacturés. Même si vous, maître de jeu, allez les décrire à vos joueurs avec des métaphores pour ne pas gâcher la magie, nous pouvons vous dire avec un mot très simple ce que ces objets sont: ils sont "*modernes*". En acier, avec des cadrans, des écrans, des boutons. Certains ont le même aspect "poli" et brillant que la bille de métal qui est entrée dans le crâne d'Edouard.

Si vos joueurs ne sont pas allés se balader dans le bazar de Pôle et qu'ils n'ont donc pas remarqué ce genre de marchandises (5), donnez-leur un petit coup de main. Liesse, par exemple, ou toute autre personne native de Pôle, en voyant la bille d'acier, peut leur faire la réflexion : elle a vu récemment le même genre d'objet, avec ce même poli de métal (citez par exemple la boutique de Mosh Harnor, mais cela n'a pas vraiment d'importance).

Une piste vraiment très faible ? Peut-être, mais c'est la seule qu'ils ont. Les joueurs vont sûrement aller faire leur enquête. Celle-ci est décrite dans le paragraphe suivant "Les Marchés Lointains" et va (enfin) aboutir. Mais quelle que soit la vitesse de leurs recherches, ils devront cependant en passer par l'attaque du soir même contre Imara... La plus belle, celle que nous vous concoctions pour le bouquet.

Imara rentrera chez elle déprimée et terrifiée. Elle insistera pour qu'au moins un des joueurs couche dans sa chambre pour la protéger. Si les joueurs ont été plutôt sympas avec elle depuis le début du scénario, elle sera même prête à faire l'amour - gratuitement ! - à l'un d'entre eux pour être sûr qu'il reste à ses côtés.

Et aux heures les plus sombres de la nuit, le ou les joueurs qui seront dans la chambre entendront un étrange sifflement. A la lumière tremblotante des torches, ils entreverront une sphère métallique brillante de la taille d'une boule de pétanque, volant à deux mètres cinquante au dessus du sol. La chose paraît sortir directement d'un film d'horreur. Elle se déplace gracieusement dans toutes les directions à une vitesse impressionnante. Dès qu'elle sera en vue d'Imara, elle s'ouvrira, laissant apparaître un petit canon d'acier crachant des billes de metal (voir encadré).

Une véritable petite abomination... une vision de cauchemar pour Imara et les joueurs... et, étrangement, pour les armes, que les joueurs entendront hurler dans leur tête Imara s'évanouira sur le coup (6).

Shakran de platine

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	16	18	18	18	14



Compétence de combat	
Esquive	25%
Compétences secondaires	
Acrobatie	25%
Course	25%
Discrétion	45%
Repérage	25%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	16
Armure	12
Taille	10
Réserve de fluide	25
Prestige (à gagner)	4

Et elle est dotée d'une option:

Arme à feu

Taille: 8
Consommation: 5 points de fluide par tir.
Effet: La boule s'ouvre largement et laisse apparaître un canon de très petit calibre. Les munitions tirées sont de minuscules billes en acier. L'arme en question est à accélération electromagnétique (appelée familièrement effet gauss). L'arme a les caractéristiques suivantes.

	Cadence	75%	50%	25%	5%	Dommages
Arme à feu	1/t	0-10	11-30	31-60	61-200	F

Après le premier sentiment d'horreur, les armes seront prises d'une sorte de rage froide qu'elles ne parviendront pas, après coup, à expliquer. La vision de l'abomination (dont le nom est *Shakran*) a réveillé en elles quelque chose... même si elles n'arrivent pas à l'exprimer. Elles tenteront d'expliquer de leur mieux aux joueurs - s'ils sont encore vivants - que les "choses" ont la même pulsation qu'elles et que leur présence seule les remplit d'une haine farouche.

Nous souhaitons bon courage aux joueurs et à leurs armes pour se defaire de cette chose (qui peut fuir au bout d'un moment, si l'opposition est trop forte). Imara ne doit pas être tuée pendant ce combat, debrouillez-vous comme vous voulez.

Par contre, cela n'a pas tellement d'importance si les joueurs sont tués, parce que les armes, quel que soit leur porteur, voudront maintenant continuer l'aventure quels que soient les risques. La "chose" est liée à elles, elles ne savent pas comment mais elles veulent absolument le découvrir...

Les Marchés Lointains

Le bazar de Pôle est un univers en lui-même. Pour en avoir une description detaillee, reportez-vous à l'extension "Les Joyaux de Pôle" (Le Grand Bazar). Sinon, laissez votre imagination courir: imaginez des dizaines de milliers de magasins, échoppes, étalages installés dans un quartier de la taille d'un arrondissement de Paris, le tout sur au moins trois niveaux entrecroisés - les échoppes sont parfois les unes sur les autres, il y a des escaliers, des ponts, des arches, des descentes et des montees... On y trouve des marchandises de rêve, des épices, de la chair humaine, des tissus, des meubles, des bijoux, des fruits, de la porcelaine, de la viande, du maquillage, des tableaux, du bétail, des armes, des vêtements... tout, tout et à n'importe quel prix

Et on y trouve aussi des objets étranges, du genre de ceux que, leur bille de métal à la main, cherchent les joueurs.

En fait, il y a trois genres d'objets étranges et les joueurs, dans leur enquête, vont devoir apprendre à faire la différence... car à part certains marchands qualifiés qui peuvent conseiller intelligemment les joueurs (il faut tomber dessus), les commerçants mélangent un peu tout.

• Les objets elfes: ce sont souvent des bijoux ou de jolis petits mécanismes à l'aspect aussi esthétique que fonctionnel. Des horloges très fines et très précises, des lampes ouvragées dont il est impossible de déterminer le carburant, des boites avec des cadenas metalliques... ainsi que des morceaux d'albâtre elfique luminescent. Il y a également, pour un prix exorbitant, quelques documents elfes: sur des tablettes en pierre ou en albâtre, des exemples de cette fameuse écriture que personne n'a jusque-là réussi à déchiffrer.

Mettez-leur sous le nez, egalement, la maquette d'un bateau - un magnifique navire sculpté qui leur rappellera que les Elfes ont peut-être fait ce que les humains n'ont jamais réussi: partir à la découverte des océans.

• Les objets nains: ils sont eux aussi un peu bizarres, mais on les reconnait à leur aspect fondamentalement pratique. Des vis, des

outils, certaines armes tres rouillees, voire un ou deux bijoux. Ils sont rares, et comme ils sont rares, ils sont chers... mais franchement, cela ne vaut pas le coup, à part pour les collectionneurs.

• Les objets des Marches Lointains: ce sont ceux-là qui nous intéressent. Ils sont tres rares, mais reconnaissables à ce qu'on peut résumer, répétons-le, par leur aspect véritablement "alien", "étranger" au monde de Tanæphis. Ils sont souvent de ce même métal parfaitement pur et parfaitement poli qui constitue la bille en métal et, s'ils l'ont récuperé, le Shakran.

Les joueurs peuvent ainsi trouver, disséminés dans des boutiques très differentes:

- D'autres billes de métal comme celle découverte dans le crâne d'Edouard. La plupart sont montées en bijoux - colliers, boucles d'oreilles, broches - mais les joueurs pourront assez facilement s'apercevoir que le côté bijou a été rajouté par la suite.
Chaque bille, 500 Cestes.

- Un morceau de câble de métal de trois mètres. Un câble d'acier très fin et très solide qui pourrait appartenir à la NASA aujourd'hui... Un truc qu'il n'est réellement pas possible de confondre avec quelque chose de forgé sur Tanæphis.
Le morceau de câble, 9000 Cestes.

- Un petit morceau de métal cubique doté d'un écran (mort, bien entendu). Cette chose hallucinante - il s'agit quand même d'un detecteur de mouvement, même s'il ne marche plus - ne vaut rien parce que personne ne voit à quoi ça peut bien servir.
Le petit écran, 100 Cestes.

- Le reste d'un Shakran: il s'agit bien, les joueurs bondiront quand ils l'apercevront, d'un morceau d'une boule (sans doute coupée en deux par de l'acide) métallique brillante, la sœur jumelle de celle qui a attaqué Imara. Elle est montée sur un socle et présentée comme un puissant porte-bonheur symbole d'Œphis.
Le bout de Shakran, 3000 Cestes.

C'est en fouinant parmi ces échoppes, en observant, en se renseignant, en achetant parfois que les joueurs entendront pour la première fois parler des Marchés Lointains. C'est le terme consacré, dans le bazar, pour parler des objets à la provenance mystérieuse que nous venons de décrire. Mais l'expression qualifie parfois improprement les trois genres d'objet à la fois: elfes, nains et "Marchés Lointains" proprement dits. Ce qui fait qu'au debut, les joueurs risquent d'être assez perdus.

Et même une fois qu'ils auront compris, que veut dire: "Marchés Lointains"?... Là encore, les réponses seront divergentes. Les plus malhonnêtes inventeront n'importe quoi: "Ce sont des objets fabriqués par des magiciens Orks qui vivent dans des bazars magnifiques dans le pays bleu au nord de Pôle"; d'autres diront tout simplement qu'ils ne savent pas et que c'est juste le nom consacré pour parler des objets qui ne correspondent à rien pour attirer le chaland.

Au fil de leurs recherches, les joueurs finiront par être orientés sur un "expert" bien connu: Mosh Harnor (le fils du célèbre Schlomo Harnor, qui exerçait déjà ce métier avant lui).

Mosh tient une splendide boutique en dur, specialisee dans les antiquités en tous genres. C'est chez lui que les joueurs trouveront une des billes et le morceau de câble... On peut y trouver également, entre de magnifiques bijoux elfes, un stylo qui écrit tout seul ainsi que des sortes de lunettes très fines en métal. Mosh, qui est un amoureux de ce genre d'objets, sera ravi d'exposer sa théorie aux joueurs.

Pour Mosh, l'expression "Marches Lointains" recouvre deux réalités très différentes: d'abord, les objets manufactures que l'on retrouve dans la glace ou au fond de cavernes très profondes (il range dans cette catégorie le stylo qui écrit tout seul, les lunettes de métal ainsi que des bouts de métal rouillé assez inintéressants). Pour lui, ces objets font partie du passé de Tanæphis, un passé encore plus lointain que la civilisation elfe et dont il ne resterait que quelques vestiges.

Puis, la deuxième sorte d'objets, dans laquelle il range le câble, les billes et, d'une manière générale, tous les objets de ce fameux métal brillant qui intéresse tant les joueurs... dont le morceau de Shakran. Ces objets font partie, d'après Mosh, d'une catégorie à part car ils sont tous du même genre de "facture". Il ne sait pas du tout d'où ils viennent. Pour lui, ce sont des objets qui ne sont pas faits pour être maniés par des humains: un peu comme les armes, ils viennent d'un plan différent et sont incompréhensibles pour nos pauvres cerveaux.

Où Mosh se procure-t-il les objets ? Ou il les fait chercher par son réseau d'experts qui sillonnent Tanæphis, ou il les trouve lui-même dans d'autres échoppes. Mais il sait qu'il y a sûrement une sorte de réseau parallèle pour ces objets - en effet, une de ses consœurs, Leïla Varish, en a toujours à vendre alors qu'elle n'a pas de réseau de recherche.

Leïla Varish est une petite bonne femme toute ronde d'une cinquantaine d'années, une Alweg d'origine Batranoban. Elle possède une petite boutique de luxe, dans laquelle il

faut normalement être riche et bien habillé pour entrer. Si les joueurs ont l'air de s'y connaître (ou s'ils forcent la porte), elle pourra cependant faire une exception.

Sa théorie: les objets des Marchés Lointains appartiennent tous, sans exception, à un Grand Bazar mythique qui se déroule tous les cinquante ans sur une île au nord de Pôle. Elle affirmera avoir entendu beaucoup de légendes sur le sujet. Si les joueurs s'intéressent à ce genre d'objets, elle leur sortira de son arrière-boutique une pièce fabuleusement rare: une montre (mais ne la décrivez pas comme cela, dites "un bracelet de métal sur lequel est plaqué un carré d'argent") sur laquelle sont inscrits des chiffres rouges luminescents. Le dernier chiffre augmente d'un chaque année pendant le mois du Bonheur, c'est tout ce qu'elle peut dire. Sur le cadran, les joueurs peuvent lire 39037.

Où Leïla se procure-t-elle les objets?

Chez Heinrike Wolfe, un des principaux dignitaires de la Guilde des marchands, qui, d'après elle, a un quasi-monopole de la vente de ce genre d'objets.

Il y a d'autres échoppes et magasins du genre de celui de Mosh ou de Leïla. Ces deux boutiques ne sont que des exemples et, à l'image du bazar, multipliez et complexifiez les pistes... qui finiront toutes, cependant, par ramener vers ce même mystérieux personnage.

Heinrike Wolfe

Heinrike Wolfe est un homme public. Alweg d'origine Piorad, on le voit régulièrement au conseil des nobles, dont il fait partie: il participe à la direction de la guilde et est connu de la plupart des marchands comme un homme honnête et de bon conseil. Les joueurs s'apercevront, s'ils fouillent un peu, qu'il est propriétaire de centaines d'échoppes dans le bazar, ce qui fait de lui un homme très riche.

Quel rapport entre ce notable installé et les tentatives d'assassinat d'Imara ? Sans doute aucun. Après tout, le seul lien qu'aient pour l'instant découvert les joueurs, c'est de savoir que Heinrike fait le négoce des objets des marchés lointains... objets qui sont du même type que ceux qui ont attaqué la jeune femme. Peut-être tout ceci n'a-t-il qu'un rapport lointain.

Heinrike a, à première vue, le même style de vie que Pierre de Joncques: une belle femme, trois enfants, un harem et une belle maison d'origine elfe dans le quartier des Terrasses Blanches. Il n'est pas impossible de demander un rendez-vous: les joueurs auront peut-être tout simplement l'envie, d'abord, de l'interroger en tant qu'expert sur ces objets.

Heinrike paraîtra... très étonné qu'on l'interroge là-dessus... mais reprendra rapidement ses esprits et répondra aimablement. Dire qu'il fait le négoce de ces objets est un peu exagéré... mais il a une âme de collectionneur et chacun sait qu'il est prêt à payer un bon prix pour ces objets du passé de Tanæphis (pour Heinrike, tous les objets des prétendus "Marchés Lointains" - une légende absurde - ne sont en fait que des rémanences d'une civilisation pré-elfique.). Comme il est avant tout un homme d'argent, il les revend parfois un bon prix à des échoppes du bazar qui elles-mêmes font la culbute là-dessus.

Les joueurs le croiront... ou ne le croiront pas, parce que son discours ne correspond pas tout à fait à ce que disent les commerçants, et qu'en plus, Heinrike a l'air assez gêné en leur parlant. Il fera tout, poliment, pour s'en débarrasser le plus vite possible.

Il est peut-être temps d'en savoir plus sur Heinrike Wolfe.

Les joueurs vont peut-être, avant de passer à la violence ou de vouloir cambrioler sa maison, en savoir plus sur lui. Que ce soit en surveillant ses allées et venues ou en interrogeant ses esclaves, les joueurs finiront par apprendre qu'il semble n'y avoir... rien de louche chez lui, à part un petit détail: il reste parfois longtemps enfermé dans sa maison. Des jours entiers, qu'il passe dans son bureau, ne faisant que parfois une apparition en famille, pour le repas du soir. D'ailleurs, après les avoir rencontrés (ou le lendemain du jour où les joueurs vont s'intéresser à lui), Heinrike entrera dans une de ces retraites et ne sortira pas pendant sept jours de chez lui.

Gageons que les joueurs n'attendront pas jusque-là pour essayer de voir ce qui s'y passe...

Pierre elfe, splendides terrasses, belle décoration, eau courante chaude et froide, harem de qualité... la maison, ressemble en tout point à celle de Pierre de Joncques. Sauf qu'à l'intérieur ne s'y trouve aucun porteur d'arme. Les joueurs auront pu remarquer qu'Heinrike n'en employait d'ailleurs aucun dans sa garde personnelle. La maisonnée est, semble-t-il, coupée en deux: il y a, au rez-de-chaussée et en haut, les salons, salle à manger, chambres nécessaires à la vie de famille d'un noble Derigion, le tout entretenu par une nombreuse domesticité. Le bureau de Heinrike se trouve, étrangement, à la cave. Il faut, pour y parvenir, descendre un escalier de pierre blanche en colimaçon, puis ouvrir une superbe porte en marbre dont la clé est gardée par un serviteur à la langue coupée: c'est le seul qui a le droit de pénétrer dans le bureau.

Le bureau lui-même est une belle pièce éclairée par des torches, au sol en albâtre elfique, donc légèrement luminescent. Sur des étagères en

bois, des parchemins de toutes sortes: les documents de son activité en tant que marchand. Peut-être pourrait-on y découvrir quelques malversations si on étudiait de près les papiers: encore faudrait-il travailler pendant des jours et avoir des notions de commerce et de comptabilité... Un beau bureau en bois, des livres, des statuettes, une plume, un encrier: de jolies choses, mais rien d'étrange.

Si l'on excepte, bien sûr, la grande porte sculptée en albâtre elfique taillée à même le mur, porte pivotante qui, ouverte, donne sur un escalier s'enfonçant dans les profondeurs de la terre (7)...

Pôle ne serait-elle qu'une grosse taupinière ?

Ceux qui ont lu *Les Joyaux de Pôle* ("Le cœur de la ville") le savent: la colline sur laquelle repose la ville est creusée, telle une fourmilière, d'innombrables boyaux. S'y entrecroisent des boyaux naturels, créés depuis des milliers d'années par des rivières souterraines, les magnifiques tunnels sculptés creusés par les Nains au moment de la construction de Pôle et tout un réseau d'égouts et de boyaux de surveillance, souvent en ruine, construits par les Derigions pendant leurs milliers d'années d'Empire.

Le tout formant un labyrinthe inextricable où résident bandits, sectes, mendiants et dangereux fugitifs.

C'est dans ce sous-sol quasi mythique que pénètrent maintenant les joueurs

Ils s'apercevront rapidement, s'ils ont quelques notions d'histoire, qu'ils sont entrés directement dans le réseau creusé par les Nains, au moment de la construction de Pôle. Les boyaux sont larges, carrés, étonnamment propres. A chaque croisement, des bas-reliefs représentant des arbres et des fruits décorent la pierre. Aucun bruit ne résonne dans ces magnifiques couloirs... Ils sont étonnamment seuls.



Quelqu'un a pris soin, récemment, d'isoler cette partie du couloir. Certains boyaux, sur la gauche et sur la droite, sont bouchés par des pierres: la construction ne doit dater

que de quelques années. Il y avait également des interconnexions entre cette série de boyaux et les egouts creusés par les Derigions: de même, ces passages ont été murés avec soin. Il reste quelques tournants, quelques croisements, quelques escaliers, mais on se retrouve au boyau principal sans grande difficulté. La direction générale ? Vers le bas, toujours vers le bas.

Au bout de deux heures de descente quasi ininterrompue, les boyaux s'élargiront soudain pour s'ouvrir sur une série de cavernes visiblement naturelles. Au loin, un clapotis d'eau... et des voix.

Le réseau de cavernes sert d'entrepôt et de bureau à Heinrike Wolfe - un bureau plus réel que celui, factice, qu'il a dans sa propriété. Les joueurs trouveront dans les petites cavernes attenantes de nombreuses marchandises. Des centaines de sacs de Sabre Ombreux (même au prix relativement bas de cette drogue, il y en a pour une fortune), des fourrures, des bijoux... jusque-là rien de très inquiétant. Les joueurs s'approcheront sans doute de la caverne principale...

Celle-ci est immense et donne sur une étendue d'eau plate et rectangulaire qui s'enfonce dans un tunnel - un bras oublié du canal de Pôle, sur la rive duquel sont rangées plusieurs embarcations. Au fond de la caverne, un tunnel sombre. Au milieu de la caverne, des caisses, une chaise et un petit bureau de bois, sur lequel les joueurs peuvent entrevoir des papiers et des livres. A côté de ce bureau, deux hommes, tous deux richement habillés, discutent.

Une phrase qui pourrait paraître banale si les deux hommes n'employaient pas, pour discuter, *une langue que les joueurs ne connaissent pas.*

Comment ça, "Et alors?" Mais ne savez-vous pas qu'il n'y a pas, sur Tanæphis, de langages différents? Que tous les habitants de Tanæphis parlent la même langue, des Gadhars aux Batranobans en passant par les Thunks? Une autre langue... le concept même est déjà difficile à appréhender pour les personnages...

Le premier homme, habillé en noble Derigion, est Heinrike Wolfe. Le second, les joueurs ne le connaissent pas. Il est grand, blond aux yeux bleus, avec une stature imposante. Il est habillé de manière luxueuse, avec des habits Vorozions. A côté de lui se trouve une petite mallette de voyage en cuir rouge et aux ferrures dorées.

Sitôt que les joueurs avanceront vers eux, même de manière extrêmement discrète, il se passera deux choses:

- Autant de Shakrans qu'il y a de joueurs jailliront d'anfractuosités des rochers et fonceront sur nos héros

- Le Vorozion regardera la scène avec de grands yeux abasourdis, engueulera Heinrike Wolfe au moyen de quelques invectives bien choisies, bien que toujours incompréhensibles. Essayant de dissimuler son visage aux yeux des joueurs et de leurs armes, il se dirigera vers une des barques et disparaîtra dans le tunnel.

Quant à Heinrike, il attendra que les Shakrans aient fait leur boulot... sinon, il mettra la main à la pâte lui-même pour éliminer les joueurs.

Une fois Heinrike éliminé - il ne se laissera pas faire prisonnier, mais comme Tir, l'Ombre qu'il avait engagée, avalera une capsule de poison qu'il avait dissimulée dans une dent - les joueurs pourront visiter la caverne plus avant.

Ils trouveront, à part des bateaux et tout le matériel necessaire à un marchand normal, une série de cables et de billes d'acier dans des sacs.

Heinrike Wolfe

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	14	12	10	14

Compétences de combat	
Attaque brutale	45%
Attaque normale	40%
Attaque rapide	35%
Esquive	20%
Feinte	25%
Parade	25%
Tir	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	60%
Connaissance	5%
Course	10%
Discrétion	40%
Equitation	30%
Marchandage	75%
Médecine	5%
Lire et écrire	-
Nage	10%
Repérage	25%
Séduction	35%
Stratégie	50%
Tactique	40%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Prestige	50
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	50%
Capture du fluide	20%
Libération du fluide	15%
Machine pensante (repérer)	40%
Machine pensante (recevoir un message)	30%
Machine pensante (envoyer un message)	30%
Machine pensante (donner un ordre)	40%
Machine pensante (lien partiel)	35%
Machine pensante (lien total)	5%

Sur le bureau d'Heinrike, ils découvriront une patente, signée de la main d'Omar Khalir, permettant à Heinrike de faire le commerce du Sable Ombreux. De nombreux papiers sont associés à ce commerce: les joueurs trouveront, parmi ces documents, une lettre adressee à Omar Khalir lui-même. Le document a été rédigé dans une écriture completement inconnue, aussi étrangere aux joueurs que les



hiéroglyphes égyptiens l'étaient aux Français. Ils découvriront également un contrat, écrit normalement, correspondant à la "location" par Heinrike de Tir, l'Ombre qui avait tenté de tuer Imara, à la Guilde des courtisans. Heinrike avait même fait payer la facture de l'assassin à la Guilde des marchands... la faisant passer, si l'on peut dire, en "frais professionnels".

Heinrike est donc bien à l'origine des tentatives de meurtre contre Imara. Pourquoi ? Ils ne le savent pas encore...

La découverte la plus importante, cependant, ce n'est pas ce contrat... mais bien la sacoche en cuir rouge et aux ferrures dorées qui était aux côtés du noble Vorozion et que, dans son désir de ne pas se faire voir, celui-ci a bêtement oubliée sur la rive.

La sacoche contient: une sorte de cadran avec de petits chiffres qui clignotent (520196), qui augmente d'un toutes les deux secondes, des livres de contes pour enfants, une lettre écrite de cette même écriture étrange et adressée à Brus Mercœur, Nerolazarevskaya et... dans un magnifique étui en cuir ouvragé d'or, une carte maritime représentant une côte et une petite île proche.

Le livre de contes pour enfant raconte des histoires de bateaux et de pays enchantés.

La carte ne correspond à aucune côte de Tanæphis...

Les Sept

Il est sans doute temps de donner quelques explications sur ce qui se passe ici... elles sont réservées, est-il besoin de le préciser, à vous, le maitre de jeu. Ce ne sera pas vraiment une révélation si vous avez déjà feuilleté le reste de l'extension: sinon, accrochez-vous.

Surprise ! Il y a un autre continent dans le monde de Bloodlust (8).

Ce continent est situé au nord-est de Tanæphis, et c'est de là que viennent les armes. Ne paniquez pas, tout cela est expliqué au fil de l'ouvrage que vous tenez entre les mains. Reportez-vous tout de suite au chapitre "De l'origine des armes", à quelques pages d'ici. En tous cas, ce qu'il vous faut savoir pour l'instant, c'est que les gens qu'il y a sur ce continent - et qui disposent d'une technologie supérieure à celle de Tanæphis - sont hostiles. Très.

Ils veulent envahir Tanæphis à moyen, voire court terme, et cela fait des siècles que certains d'entre eux sont parmi nous, ici, sur le continent, en train de jouer avec la géopolitique pour affaiblir la cohésion de Tanæphis... Ils ont, entre autres, suscité la révolte des Vorozions contre les Derigions (la fameuse nuit de Taamish) pour que l'Empire Derigion ne réussisse pas l'unification du continent, ce qui aurait eu comme conséquence de rendre Tanæphis plus fort. De plus, un continent uni a en général tendance à aller voir ailleurs ce qui se passe, en bateau, par exemple... et l'autre continent (Væriel) n'avait pas envie d'être découvert pour l'instant. De manière générale, les envoyés de Væriel attisent donc la guerre entre les différents peuples du mieux qu'ils peuvent.

Il y a, en ce moment, sept hommes de Væriel sur Tanæphis. En fait, il y en a plus, mais les autres ne sont que des sous-fifres. Ce sont ces sept-là, tous des élus menés par deux *Stilfari'n* (des membres importants de la hiérarchie de Væriel, dotés de pouvoirs magiques), Omar Khalir et Brus Mercœur, qui travaillent, par des moyens divers, à détruire l'unité du continent.

Trois d'entre eux ont déjà été mentionnés dans diverses extensions, même si leur rôle réel avait été volontairement éludé. Il s'agissait de:

• *Brus Mercœur*: haut dignitaire de la Guilde des navigateurs (9). Son titre est "Maître des Navires", il contrôle le trafic maritime... et en pratique, fait tout pour le bloquer. Les seuls bateaux qui partent sont sous son influence.

• *Justin Vandelieu*: nouveau chef de la Mort Carmin (10), fusionné avec son arme dénommée RedEye. En tant que dirigeant de cette secte sanguinaire, il n'a besoin d'aucun prétexte pour semer la mort, le sang et le chaos partout où il le peut.

• *Omar Khalir*: doyen de la Guilde des épiciers (11), il tente, grâce à la mise sur le marché du Sable Ombreux, de detruire les liens entre les porteurs et les armes.

Ajoutons à ces trois individus peu recommandables un quatrième, que nous venons de découvrir:

• *Heinrike Wolfe:* haut dignitaire de la Guilde des marchands, il tente (tentait) d'avoir, économiquement, la mainmise sur le plus de marchés possible, afin de pouvoir bloquer les échanges et les routes commerciales en cas d'une invasion.

Heinrike Wolfe était directement responsable des tentatives d'assassinat contre Imara. Pourquoi ? Parce qu'Imara est une Elfe, nous l'avons déjà dit. Or les Elfes ont pour première capacité d'absorber le fluide magique.

Et toute la civilisation de Væriel, toute sa supériorité est fondée sur l'utilisation technologique du fluide. Il suffirait de plusieurs personnes comme Imara, bien entraînées, conscientes de leurs pouvoirs et de la manière de les utiliser pour faire échouer une invasion... ou au moins, pour organiser une résistance efficace. Dès qu'Heinrike, qui a un espion dans les Miroirs du Passé, a entendu parler d'Imara, il a tout fait pour l'éliminer. D'abord par le poison, ensuite par une Ombre. Il aurait gardé ces moyens peut-être pas très efficaces, mais discrets, pour l'attaquer si Imara n'avait pas fait la "bêtise" de montrer son pouvoir devant tout le monde (au moment où le porteur d'arme a commencé à cracher du feu sur la foule). La tuer devenait très urgent, avant que quelqu'un un peu féru d'histoire elfe n'entende parler de cette histoire et ne veuille examiner Imara d'un petit peu plus près.

Heinrike a donc envoyé un Shakran, une arme puissante, même pour Væriel, l'éliminer rapidement.

Væriel étant trop loin pour qu'une invasion maritime soit possible, les forces militaires de ce continent ont établi une base, une tête de pont sur une grande île, dénommée Sulustan, qui se trouve à quelques centaines de kilomètres au nord-est de Pôle. L'endroit le plus proche de cette île etant, sur Tanæphis, la Pointe de Nulle Part (regardez la carte ! C'est une pointe naturelle au nord de Tanæphis, en plein territoire Thunk, à quelques Polacs de Bolívar), Brus Mercœur y a installé un port... et des échanges se font ainsi entre Sulustan et Tanæphis, ignorés de ses habitants.

Tous ces renseignements, vos joueurs ne les ont pas encore. Mais cette étrange aventure à Pôle vient de leur démontrer que des choses étranges sont en train de se tramer sur leur continent. Laissez leur imagination travailler... les théories les plus folles seront les bienvenues.



II Interlude

Dans l'esprit des joueurs, les armes sont en ébullition. Les pulsations des Shakrans, qui sont en phase avec les leurs, le langage, l'écriture, tout cela leur a rappelé des choses... les armes ne savent pas encore quoi, mais elles sentent que le secret de leur origine est lié, d'une façon ou d'une autre, à tout cela.

Vos joueurs n'auront donc pas de problème de motivation pour continuer l'enquête: s'ils ne le veulent pas, c'est les armes qui vont les pousser à agir.

Celles-ci n'ont qu'une envie: celle de foncer à Nerolazarevskaya trouver ce Brus Mercœur - si c'est bien lui le propriétaire de la mallette et le torturer à mort jusqu'à ce qu'il dise tout, tout, tout. Mais avant que ce plan, ô combien subtil et diplomatique puisse être mis en place, un autre problème doit être définitivement réglé: celui d'Imara.

Le lendemain de l'élimination d'Heinrike par les joueurs, Imara se réveillera avec une idée fixe dans la tête: partir.

Le rêve de son père, dont elle voyait le visage et qui lui enjoignait de rentrer chez elle, est revenu cette nuit-là avec une force décuplée.

Celui-ci, dont le visage etait plus net que d'habitude, se découpait sur le paysage d'une gigantesque cité en ruine, au centre d'un cratère, avec de magnifiques ziggourats envahies par une végétation luxuriante. Imara connait ce paysage: il s'agit de la Cité des Pères, une magnifique cité au cœur de la jungle Gadhar.

Son père a pris la parole un peu plus longuement que d'habitude: "Ma fille, tu es en danger. Les autres ne te lâcheront plus maintenant que l'un d'entre eux est mort. Reviens chez toi. Tu seras en sécurité dans la Cité de tes Pères."

Et Imara a pris sa décision: elle veut y aller, elle veut partir et elle voudrait que les joueurs l'accompagnent pour la protéger, car le voyage risque d'être périlleux.

Les armes seront d'abord réticentes - la jungle Gadhar, c'est un sacré détour sur le chemin de Nerolazarevskaya mais finiront par se rendre à l'évidence: les ennemis de vos amis sont vos ennemis.

C'est-à-dire que si Imara est, pour une raison qu'elle ignore encore, l'ennemie de ces hommes étranges qui contrôlent des machines infernales et qu'ils la craignent au point de vouloir la tuer, sans doute serait-ce une bonne idée de la protéger.

Heinrike est peut-être mort, mais d'autres comme lui sont encore là...

les lettres le prouvent. Imara est donc sans doute réellement en danger et les joueurs ne vont peut-être pas pouvoir faire de la protection rapprochée tout le reste de sa vie.

La jungle Gadhar est un endroit assez reculé pour qu'Imara y soit peut-être en sécurité. Et ne dit-on pas que la Cité des Pères est un endroit très spécial (si les joueurs ont joué la campagne *Eclat de Lune*, et particulièrement Poussière d'Ange, ils savent que les légendes sont parfois vraies...)?

Donc zou, dans la jungle...



III Le Sud

On dirait le sud...

Si l'ambiance citadine, quoique cosmopolite, de Pôle commençait à stresser les joueurs et qu'ils espéraient retrouver un peu de sérénité durant leur voyage, ils vont en être pour leurs frais.

Bien sûr, n'importe quel espace situé entre deux places fortes n'a jamais été un havre de paix, où que l'on se trouve sur Tanæphis. Mais les joueurs se sont certainement habitués à ce qu'on leur montre des preuves de respect (ou de crainte), d'autant plus que leurs armes gagnaient des points d'expérience. Et bien c'est fini.

Tout d'abord, il y a Lucia d'Arvers. Vous vous souvenez des cette Sekeker collectionneuse d'Armes-Dieux avec son fléau de la Loi du Sang ? Sinon, courez relire "Les freres de la nuit". Sa petite bande de pillardes magiquement armées a considérablement grossi et s'est même divisée en plusieurs bataillons. Ces furies écument les plaines centrales semant comme le veut la coutume, la mort et la destruction sur leur passage.

Ensuite, il y a l'équivalent dans le domaine de la mort et de la destruction chez la Mort Carmin, c'est-à-dire les troupes de Justin Vandelieu. Mieux organisées mais paradoxalement moins vindicatives, les forces de Justin ne frappent que rarement mais avec le maximum de violence, cherchant à provoquer le plus haut degré d'effroi et de révulsion. Elles laissent toujours quelques survivants (convenablement torturés) pour témoigner du carnage.

Enfin (si l'on décide de passer sous silence les Sekekers "normales", les propriétaires excédés, la vindicte des Gadhars de retour à leurs sources, les dinosaures excités et les escarmouches incessantes entre Derigions et Vorozions), il y a l'**Aube de Demain**. Peu de gens ont conscience du ridicule d'un tel nom pour une secte, d'autant que ses membres ont suffisamment de trucs à faire et d'excitation en réserve pour ne pas s'arrêter à un détail aussi trivial. L'Aube de Demain est une secte réservée aux "non porteurs" dont le but est d'éliminer les armes purement et simplement. C'est vrai, y'en a marre à la fin quoi de ces armes qui nous gâchent la vie et même nous la prennent et celle de nos enfants avec.

...C'était pourtant bien

Suite aux exactions des amis de Justin Vandelieu sur tout le continent et à celles de Lucia d'Arvers dans les plaines centrales, les esprits se sont sérieusement échauffés chez les gens d'ordinaire pris pour cibles par ces malades... c'est-à-dire n'importe qui. Il a suffi qu'un homme se lève courageusement dans l'ombre pour que les couards opprimés de toutes les nations se rallient à lui. Si la secte garde un caractère secret, c'est principalement parce que son chef désire garder l'anonymat et que c'est tellement plus cool de faire partie d'une organisation secrète. Mais ses membres sont tellement nombreux (plus de 15.000, la plupart concentrés dans les grandes agglomérations) et tellement fiers de lutter contre les armes que ce secret n'est pas très bien gardé, sauf en ce qui concerne les armes. Le commun des porteurs peut avoir eu vent de rumeurs, mais il est peu probable qu'il ait été confronté à des membres de l'Aube (à moins qu'il ne se trouve en ce moment en compagnie de son arme sur un haut-fond marin). Les membres de la secte ne sont pas assez bêtes pour s'attaquer à tous les porteurs qu'ils rencontrent. Ils préparent soigneusement leur coup avant d'agir, cherchant les porteurs isolés, préparant des malles pour transporter les armes capturées jusqu'à la mer, etc.

Le chef de cette secte a pour titre le Maître de l'Aube de Demain ou, de manière moins grandiloquente, le **Veilleur** ("celui qui porte la lumière jusqu'à ce que vienne l'aube d'un jour nouveau." Et oui, il faut des idées simples et de beaux symboles pour convaincre les foules). Il jouit d'une grande popularité auprès des **"Flammes"** ("...qui éclairent l'obscurité dans laquelle les armes ont plongé le monde"), comme se nomment les membres, car il semble disposer de ressources inépuisables qu'il met de manière généreuse à la disposition de ses fidèles. Ainsi, ceux-ci sont équipés de pied en cap par ses soins et reçoivent des épices pour mieux combattre les porteurs (débris de Sarkan, poussière d'Orlog, voire du souffle d'hélès, l'épice des cavaliers volants Batranobans) ou pour mieux profiter de la vie (Sable Ombreux). De plus, l'organisation des Flammes est très efficacement conçue de telle sorte que les informations circulent très rapidement parmi leurs rangs (mise à disposition de coursiers et d'aigles messagers). A Pôle par exemple, les Flammes sont organisées en milices

qui parcourent les quartiers les plus "chauds" à la recherche de porteurs esseulés. Presque toutes les garnisons de moyenne importance ou les auberges fortifiées sur les routes principales contiennent au moins une Flamme. Quelques mots de passe leur permettent de se reconnaître facilement. De plus, le prosélytisme est de mise dans cette secte et sa taille ne cesse d'augmenter.

On aurait pu vivre plus d'un million d'années...

Ces derniers éléments d'information doivent vous donner une petite idee sur l'identité du Veilleur (si ce n'est pas le cas, lisez "Les frères de la nuit". Combien de fois faudra-t-il vous le dire ?). Il s'agit bien sûr d'Omar Khalir, le maître épicier parti en croisade contre les armes.

Comme vous le savez sûrement maintenant, Khalir n'est pas ce qu'il prétend être, c'est-à-dire l'héritier d'une famille Batranoban massacrée par Stol Nern. C'est en fait un des membres de l'Escouade pourpre, le corps d'élite envoyé par les Stilfari'n de Væriel. Et comme si cela ne suffisait pas, il est le chef de l'expédition et un Stilfari de surcroît.

Mais comment un étranger à la culture Batranoban est-il donc parvenu à gagner la confiance de Moktar de Sharcot ? Simplement en attisant sa curiosité, en lui présentant des épices inconnues qu'il avait prétendument élaborées au cours de ses années d'absence.

En fait, Khalir a "programmé" une machine pensante spécialement conçue pour créer de nouvelles souches à partir d'epices existantes. Mais même avec sa machine, Khalir avait besoin de l'aide de Moktar pour mettre au point le Sable Ombreux et de la place de doyen pour la répandre sur le continent. Il obtint bientôt les deux.

Outre Khalir et les deux autres élus de ce scénario, les joueurs ont des chances d'être confrontés à un quatrième, Justin Vandelieu. Les élus avaient besoin pour accomplir leur mission d'infiltrer le milieu des sociétés secrètes sans pour autant devoir recourir à une arme. La solution la plus simple a été que l'un d'entre eux se sacrifie et fusionne artificiellement avec RedEye. Les connaissances en la matière de Khalir ont permis de s'assurer que l'âme de l'arme serait détruite pendant l'opération (maintenant, vous devez avoir une petite idée de l'origine du collier de Minouït).

La stratégie du Stilfari (en ce qui concerne son action sur les armes de Tanæphis) est donc la suivante. D'une part il attise la haine entre la population et les porteurs (grâce à la Mort Carmin et à l'Aube de Demain), d'autre part il fait diminuer le nombre de porteurs potentiels en inondant Tanæphis de Sable Ombreux. Il faut bien le dire, cette stratégie commence à porter ses fruits. Les armes se mettent à disparaître à un rythme soutenu (de cinq à dix armes majeures par jour, la moyenne augmentant régulièrement) et les porteurs sont de plus en plus mal vus, surtout aux abords du lieu d'un massacre récent.

...Et toujours entêtées

Mais les armes n'ont pas vraiment conscience de ce phénomène ou, le plus souvent, choisissent de l'ignorer. Il est dur d'admettre que, quand on a été la force de frappe la plus importante depuis des siècles, qu'on risque de se faire battre par des paysans armés de simples fourches. C'est bien mal connaître la détermination des habitants de Tanæphis, modeles qu'ils ont été par une culture essentiellement guerriere et également plusieurs fois seculaire. Mais si les armes devaient reagir, elles devraient le faire ensemble. Or, il doit maintenant être clair que ce n'est pas ce qu'il leur est le plus facile.



Certes, les sectes donnent l'illusion d'une coopération vers un but commun, mais c'est souvent un but qui s'exprime par un gain rapide de chacun des membres, les objectifs à long terme restant souvent fumeux

et imprécis. Depuis l'établissement de la "forteresse Tanæphis" et la sécurité relative qui en résulta, les grands accomplissements de sectes ont souvent été le fait de porteurs plutôt que d'armes. Seule l'Eclipse de Lune, grâce au lien spécial qui réunit ses membres, a pris réellement conscience du danger mais, comme on l'a vu, l'action n'est pas vraiment son fort. Il semble que le destin de l'ensemble des armes, plus irresponsables et entêtees dans leur desir de nier le danger que jamais, soit à nouveau entre les mains d'un petit groupe d'armes decidées à agir.

Le sud, c'est la jungle !

Or donc, je vous conseille de saupoudrer le voyage de vos joueurs vers la jungle Gadhar de quelques rencontres puisées dans les suggestions des paragraphes précédents, histoire de leur faire comprendre que Tanæphis est devenu un coin dangereux, même (et surtout) pour eux. La présence d'une princesse Gadhar parmi eux va sans doute les aider aux abords de la jungle, mais moins qu'ils ne le croient.

La route du lin que les joueurs emprunteront sûrement (entre Pôle, Vastok et Komsomoloskaya) est surveillée par des Gardiens de la Route (sur la portion menant à Durville) et des patrouilles Gadhars. En effet, les raids de Sekekers et de brigands sur les convois ont redoublé depuis que les troupes de Lucia d'Arvers pillent tout ce qu'il y a de bien à piller dans les plaines. Les nouveaux proprietaires terriens Gadhars ont organisé leur defense et il règne une saine ambiance de suspicion digne des westerns les plus kitsch. Ces propriétaires cultivent le lin et le coton mais aussi des épices. Désireux d'éviter une confrontation entre Gadhars et Batranobans, Khalir a réussi à convaincre les Gadhars de ne cultiver principalement que du Sable Ombreux, envoyant même des conseillers Batranobans pour superviser l'établissement des plantations. Ainsi, tout le monde y gagne. Les plantations Batranobans ne suffisaient plus à satisfaire la demande et, de toutes façons, les maisons étaient peu désireuses d'investir dans un épice si bon marché.

Cela a pour conséquence majeure que les Gadhars disposent d'une source quasiment inépuisable de Sable Ombreux. En général, ils preparent leurs propres drogues (qui ne sont pas des épices), mais à cause de son effet annexe, consommer du Sable Ombreux est pratiquement devenu un symbole chez les Gadhars. Ils prouvent ainsi leur indépendance vis-à-vis des armes et n'en sont que plus enclins à prôner le retour à leurs traditions ancestrales. Environ 50% des Gadhars prennent du Sable Ombreux de manière contrôlée, c'est-à-dire une dose toutes les semaines. Cette régularité, souvent imposée dans certaines tribus, permet d'atténuer l'effet de manque d'un jour sur l'autre. Parmi le reste de la population, environ 20% est accro au Sable Ombreux, 20% en a déjà consommé et seuls 10% y sont réfractaires. Ainsi, si le porteur d'un des joueurs meurt dans la jungle, l'arme a bien peu de chances de trouver un nouveau porteur. D'autant plus que parmi les 10% de Gadhars qui ne consomment pas de Sable Ombreux, au moins la moitié souhaite quand même se débarrasser des Armes-Dieux. Les Gadhars ne sont pas comptés dans les membres de l'Aube de Demain, mais ils n'en sont pas moins vindicatifs à l'égard des Armes-Dieux.

Y a un truc

Ayant extirpé les armes de leur territoire, les Gadhars ont permis à celui-ci de voir augmenter de manière substantielle sa concentration en fluide. Les sorciers sont de plus en plus courants (chaque tribu en a au moins un, ce qui ne manque pas de provoquer des rivalites), le recours à la magie est plus facile et les règles en sont modifiées comme suit :

- Le jet de detection reçoit un bonus de +50%. Il subit un malus de 10% si un sort a été lancé durant la semaine passee à moins de deux kilomètres de là et de 15% si le sort date de moins de deux jours. Une zone privilégiée ne donne qu'un malus de 5% pour un sort récent de deux jours. Deux sorts voisins lancés à moins d'une journée d'intervalle drainent complètement une zone pour deux jours. Ce rituel prend 1 minute.

- Le jet de "rassemblement" reçoit un bonus de +25%. S'il échoue, le fluide est dispersé **mais cela ne compte plus** comme un sort lancé lors du prochain jet de détection. Ce rituel dure 5 minutes.

- Le jet de déclenchement reçoit un bonus de +10%. S'il échoue, le fluide se disperse. Ce rituel est instantané.

De plus, les effets sont plus impressionnants (soin de la cécité, bonus de 25%, chance / malchance, envoûtement limité) et toujours permanents. Les Armes-Dieux à proximité ne rendent plus la magie impossible, mais les jets subissent un malus de 50% quand une arme est à moins de 20m et de 100% pour un rituel lancé sur un porteur.

Peut-être corrélativement, mais qui peut le savoir, les rêves dus à la mémoire génétique se font de plus en plus nombreux. Suffisamment de Gadhars ont "reçu du passé" le même message pour que la reconstruction de la cité des Pères soit entreprise. En fait, les rêves ne sont pas vraiment interprétés correctement car, plutôt que le ravalement, les ancêtres semblent souhaiter une sorte d'exorcisme pour la cité. En effet, quand la densité de fluide était faible cela ne se remarquait pas, mais maintenant

il semble évident que la présence prolongée de Sunbeam en ce lieu a laissé des traces. Une espèce de "puits de fluide" s'est formé à cet endroit et pompe le fluide environnant, l'absorbant sans laisser de trace.

Ainsi, les sorciers les plus devoués à la cause Gadhar sont dans la cité pour la reconstruire et manquent cruellement de fluide alors que les autres, avides de pouvoir, profitent du fluide présent dans le reste de la jungle pour assouvir leurs ambitions.

Massage protégé

Les tribus vivant en bordure de la jungle organisent pour la plupart une surveillance pour s'assurer qu'aucun porteur ne pénètre sous la canopée. Les contrevenants sont, au choix, soit embusqués, soit contraints à prendre du Sable Ombreux. Une tribu plus fine que les autres invite les porteurs à prendre un bain dans un lac complètement saturé de Sable Ombreux... et coupe le pont de lianes qui le surplombe au moment propice si nécessaire.

Si les joueurs ne peuvent dissimuler leurs armes (et il faut faire attention à ne pas se tenir à proximité d'un sorcier), le meilleur moyen pour des porteurs de parvenir à pénétrer dans la jungle est de devenir les alliés d'un sorcier ambitieux, prêt à tout pour conquérir le territoire de ses voisins. Heureusement, de tels individus ne manquent pas. Il faudra cependant réussir à établir la confiance sans trop s'approcher dudit sorcier... une tâche de choix pour de fins diplomates. Une fois le pacte scellé, le sorcier pourra faire escorter les joueurs par quelques invisibles pour s'assurer soit qu'ils ne tombent pas sur des fanatiques soit de leur coopération.

Tout ça ne devrait pas inciter vos joueurs à entrer dans la jungle et ils seront peut-être tentés de laisser Imara "sur le pas de la porte". Une nouvelle attaque de Shakrans et les tentatives de quelques sorciers pour exploiter la popularité de la princesse devraient les convaincre que ce n'est pas la meilleure des idées. D'alliances en compromis, d'embuscades en poursuites, de dinosaures en marais, guidés par les rêves d'Imara, les joueurs finiront par arriver à la Cité des Pères. Au cours de son voyage dans la jungle, Imara, sans pouvoir réellement expliquer ce qu'elle éprouve, se sent emplie d'une énergie nouvelle. Malgré la présence des armes, comme toute bonne Elfe plongée dans le fluide, elle l'emmagasine telle une éponge (voir Contes et Legendes). De plus, elle s'aperçoit qu'elle peut produire de petits effets magiques dont la puissance va en grandissant. La quantité de fluide qu'elle absorbe naturellement et sa capacité de "résonance" avec le fluide ambiant sont telles qu'Imara dépasse bien vite les pouvoirs du plus puissant des sorciers de la région, ce qui lui permet au bout d'un moment d'assurer la protection des joueurs.

Une fois parvenus à leur but, il est clair qu'elle est désormais capable de se défendre toute seule contre les attaques des Shakrans. Considérant le puits de fluide, elle décide de s'associer aux efforts des sorciers pour le "combler". Les porteurs étant franchement mal venus dans ce lieu sacré se voient donner leur congé. Imara les remercie et promet de les tenir au courant si elle en apprend plus sur son mystérieux agresseur. Il est temps de partir pour Nerolazarevskaya...



IV Nerolazarevskaya

Ah, Nerolazarevskaya, perle de l'Est et des flots bleus...

Enfin, ceci est l'opinion des Vorozions. Parce que quand on connait Pôle ou, comparons ce qui est comparable, les cités blanches des Batranobans, côtières également, on ne peut être qu'un peu déçu.

Nerolazarevskaya n'était qu'une agglomération de villages et de collines quand les Derigions l'ont envahie. Ils en ont fait une cité, une vraie... l'ont construite, sur plans, du néant, avec des rues bien perpendiculaires et de beaux bâtiments tous neufs (de la même architecture que les bâtiments Derigions de Pôle). Ils ne savaient pas, les pauvres (mais pardonnons-leur car il y a encore des architectes, sur Terre, au XXe siècle, qui paraissent l'ignorer) qu'il ne faut jamais construire une ville de toute pièce sous peine d'en faire un endroit froid, artificiel, et vaguement inhumain. Une ville, ça se construit tout seul...

En résultat, Nerolazarevskaya a donc des angles droits, de belles maisons mais un peu sombres et toutes pareilles, de beaux jardins biens coupés.

Et qu'est-ce qu'on s'y fait chier... En fait "la vie nocturne trépidante de Nerolazarevskaya" est même devenue une sorte de dicton ironique.

Les bâtiments administratifs ont une importance non négligeable dans la cité. Chaque guilde possède son bâtiment, où l'organisation est parfaitement efficiente, surtout par rapport à celle de Pôle. Il y a dans chaque quartier de la cité une Maison de Quartier où sont réunis tous les services administratifs et où les touristes peuvent se renseigner.

Le Conseil des Vorhs est un bâtiment impressionnant, qui a l'aspect d'un immense amphithéâtre flanqué de quatre tours. Les conseillers ont de belles maisons de fonction au cœur de la ville.

Dans cette ville un peu glacee, le port est l'endroit le plus vivant. Composé de trois grandes jetees en pierre, d'une centaine d'entrepôts et

de manufactures, il est égayé par un quartier de petits restaurants, hôtels pas cher et petits marches vivants jour et nuit.

La Guilde des navigateurs

Après avoir passé la frontière et ses multiples paperasseries, après avoir rempli, à la limite de Nerolazarevskaya, des formulaires en trois exemplaires indiquant que les joueurs étaient conscients d'être des porteurs d'armes, qu'ils s'engageaient à les contrôler et qu'ils se portaient responsables financièrement des dégâts que ces armes pourraient causer, nos héros pourront enfin pénétrer dans la capitale de l'Empire Vorozion.

Avec un nom, un seul: Brus Mercœur. Peut-être s'attendront-ils à de longues recherches - à tort. Il suffira d'aller se renseigner à quelques Maisons de Quartier pour apprendre que Brus Mercœur est un des trois hommes majeurs de la Guilde des navigateurs: il est, à Nerolazarevskaya, le Maître des Navires, poste qui lui permet de contrôler tout le trafic maritime de l'Empire (par trafic maritime, Nerolazarevskaya entend les voyages longue-distance et non le cabotage).

Les joueurs peuvent également apprendre, s'ils se renseignent, que Brus Mercœur est un homme qui a la réputation d'être sévère et organisé.

Sans doute voudront-ils aller se renseigner sur le port... Décrivez-leur l'ambiance fantastique de l'océan, les petits bateaux de pêche ou de commerce aux va-et-vient incessants, les marchandises que l'on embarque et que l'on débarque, et l'aspect magique des deux puissants navires aux voiles blanches à quai ce jour-là...

Les réponses des marins, elles, seront moins chaleureuses. Les propriétaires des petits bateaux voudront bien répondre à leurs interrogations... mais n'étant pas sous la direction directe de Brus, ils n'ont pas grand-chose à dire. Quant aux marins des deux grands vaisseaux précités... d'abord glaciaux et méfiants, ils refuseront de répondre aux questions des joueurs. Il faut dire que Brus Mercœur a une totale mainmise sur son secteur et que tous ces hommes sont à lui... Sitôt que les joueurs auront tourné le dos, ils iront prévenir Brus qu'une équipe de porteurs d'armes a commencé à poser des questions bizarres à son sujet

Quant à Brus lui-même, il suffit de se renseigner un peu sur ses allées et venues pour l'apercevoir. C'est en effet l'homme blond aux yeux bleus, au regard froid et à l'aspect imposant que les joueurs ont vu bavarder avec Heinrike dans la caverne. Les joueurs le reconnaîtront... mais attention, si les armes n'ont pas changé de porteur entre temps, Brus Mercœur peut parfaitement les reconnaître également. Il est, depuis la mort d'Heinrike, sur ses gardes et observe de près les équipes de porteurs d'armes qui s'approcheraient trop de lui. Il se fait protéger dans tous ses trajets par la milice et, de toute manière, Nerolazarevskaya n'est pas la ville propice aux attaques de rues. Il n'y a pas de petites ruelles sombres, tout est grand et carré, et il y a toujours un autre groupe du quartier prêt à intervenir.

Il faudra donc que les joueurs s'arrangent pour le coincer: chez lui, par exemple (Brus Mercœur habite une belle propriété qui n'a ni passage secret, ni mystérieux souterrains) ou tout simplement en lui demandant un rendez-vous, que Brus Mercœur acceptera.



De toute manière, quel que soit le lieu du rendez-vous ou de l'attaque, les joueurs se feront avoir. Car Brus Mercœur, sentant qu'il allait être attaqué, a préparé son coup. Les joueurs entreront dans une pièce, passeront une porte, feront quelque chose... declenchant un mécanisme secret qui declenchera à son tour un gaz inodore qui les assommera tous, sur le coup, sans aucun jet de sauvegarde possible.

Le noir...

Police, menottes, prison

J'en ai marre. Huitième porteur en quinze jours. C'est vraiment trop galère. Il faut que je me barre de cette ville de cons. N'importe quelle arme normalement constituée penserait que si on veut trouver un porteur valable, c'est à Pôle qu'il faut se rendre. C'est plein de guerriers musculeux, d'assassins sans pitié et d'abrutis facilement manipulables... et même de types qui réunissent ces trois conditions. Mais là je dois être maudite.

A peine arrivé aux abords de Bigget, mon porteur se fait agresser par une bande de ploucs ! Des paysans ! Des vrais paysans avec des fourches. J'ai eu beau en réduire cinq à l'état de petits tas de cendre, ils ont fini par avoir Harald. Une espèce de groupe d'armes allumées avait fait des ravages dans la région et avait monté les péquins du coin contre tous les porteurs. Hallucinant de les voir se jeter sur Harald la bave aux lèvres...

J'aurais pu finir au fond de ce puits si Léon ne m'avait pas repêchée. Mais sitôt que j'entre dans Pôle, il se fait tuer. Une milice, si j'ai bien compris. Mais qui a assez de fric à claquer pour entretenir une milice privée dans les faubourgs de Pôle ? C'est dingue ça... Et pourquoi s'attaquent-ils à un bête porteur? Ils sont fous ou quoi ?

Encore une fois, j'ai failli y rester. Heureusement que la perspective de devenir le compagnon d'un dieu attire encore des gogos... Mais faut voir les gogos... Je croyais avoir eu du pot de me retrouver dans les terrasses blanches... Il suffisait que je me trouve un mec un tantinet friqué et j'aurais pu m'éclater. Mais c'est tous des camés là-dedans ! Ils se frottent mutuellement avec une espèce de poudre parfumée dans des orgies qui n'en ont que le nom tellement ils sont stone. Ca pourrait être fun, mais le probleme, c'est que quand ils redescendent, on ne les sent plus. Rien. Le vide absolu. L'angoisse quoi. Plus aucune pensée. Total, on est aveugle, sourd et tout et tout. J'ai perdu trois porteurs sans m'en apercevoir !

C'est trop galère. Je me tire d'ici ! Je retourne chez les Piorads. Tant pis pour les plaisirs de la civilisation.

Je suis pas de bonne humeur, alors je te préviens, si tu me claques entre les doigts avant d'atteindre les premières neiges, je vais être d'une humeur massacrante. Et tu me feras le plaisir de contourner Bigget...

Les joueurs se réveillent en prison - dejà, ils se réveillent, alors ne vous plaignez pas. S'ils ne sont pas morts, ils le doivent aux papiers qu'ils ont signés en entrant à Nerolazarev-skaya... Brus Mercœur sait bien helas que, la disparition des joueurs - qui ne signeraient ni papiers de sortie de la cité, ni demande de permis de travail ou de séjour - serait signalee. Eh oui... on ne disparaît pas aussi facilement à Nerolazarevskaya qu'à Pôle, c'est cela le bon côté de l'administration.

Mais ne vous inquiétez pas, Brus Mercœur a préparé un plan bien plus machiavélique qu'un simple assassinat.

Les joueurs se réveillent donc en prison. Ils sont dans la même cellule (assez confortable) et n'ont plus leurs armes... Au bout d'une inquiétante journée d'attente, pendant laquelle ils seront, cependant, bien traités - on leur donnera à manger et à boire - les joueurs seront amenés devant un haut dignitaire de la justice Vorozion. Celui-ci leur apprendra qu'ils sont inculpés, eux et leurs armes, de viol, torture et meurtre collectif sur une petite fille de sept ans. On les a retrouves inconscients, imbibés d'alcool, autour du corps atrocement mutilé de la pauvre enfant. Un haut dignitaire Vorozion, Brus Mercœur, les a heureusement vus à l'action et a pu temoigner contre eux

Il laissera les joueurs présenter leur défense et notera scrupuleusement tout ce que ceux-ci affirmeront, même s'il est clair à son air un peu pincé qu'il n'en croit pas un mot. Il leur expliquera ensuite ce qui les attend peut-être: depuis la nouvelle loi sur les armes, passée il y a quelques mois au Conseil des Vorhs, une arme peut maintenant être jugée, en même temps que le porteur, pour un crime. Si les deux sont jugés coupables et condamnes à mort, le porteur est exécuté et l'arme également: elle est lestée de pierres et jetée au fond d'un lac profond, où elle ne pourra plus nuire à personne.

Pour le crime atroce qu'ils ont commis, un tel châtiment est tout à fait envisageable.

Après cette première audition, les joueurs seront emmenes dans une cellule publique, où ils pourriront pendant une semaine. Il y côtoieront des détenus de droit commun, des trafiquants, mais aussi d'autres porteurs (sans arme) qui risquent le même sort qu'eux. Dans les conversations avec les détenus, grâce aux anecdotes qu'ils entendront, aux delires philo-sophiques fumeux de leurs congénères, il faut leur faire passer un message: celui que, curieuse-ment, la vie pour les armes sur Tanæphis est en train de devenir plus dure depuis quelques années. Il

y a d'abord eu le Sable Ombreux, qui fait que les porteurs des armes tombent drogues, comme des mouches, les uns après les autres: il y a cette nouvelle loi passée dans l'Empire Vorozion (une nouvelle loi votée sur une proposition de... devinez qui ? Brus Mercœur, qui a des accointances au Conseil des Vorhs); il y a cette fameuse secte nouvellement créée - mais sans doute n'est-ce qu'une légende - dont on dit que le but est la destruction totale des armes...

Comme s'il y avait une volonté, derrière tout cela, d'affaiblir le pouvoir des armes sur Tanæphis.

Vous maître de jeu, savez de quoi il s'agit... des manigances des envoyés de Væriel pour affaiblir les armes et donc la puissance de défense de Tanæphis. Mais il s'agit de bien faire sentir le danger à vos joueurs et à vos armes, de façon à ce que ceux-ci n'en soient que plus motivés, à la fin du scénario, pour aller voir de quoi il retourne...

Mais n'anticipons pas.

Cette infernale semaine touche enfin à sa fin... Les joueurs ont été convoqués deux fois à de nouveaux entretiens, parfois ensemble, parfois séparément. Tous leurs arguments et leur éventuel système de défense sont dûment pris en note.

Enfin, le septième jour, c'est le procès. Les joueurs seront drogués au Sable Ombreux pour éviter toute communication avec leurs armes, qui vont, elles aussi, comparaître.

Le procès

La salle de procès ressemble à une salle de procès terrienne au XIXe siècle avec ses bancs, le box de l'accusé, le bureau du juge et la table du greffier... Il y a trois juges et aucun avocat, ni d'un côté ni de l'autre. Les joueurs assureront eux-mêmes leur défense et, de l'autre côté, un greffier lira d'une voix neutre tous les details des horreurs qu'ils sont censés avoir commises sur la pauvre gamine.

Brus Mercœur sera le seul témoin à comparaître. Il se révélera un orateur émouvant, à la voix chaude et profonde, expliquant toute l'horreur qu'il a ressentie, en tant que père de famille, à la vision de l'abomination de l'acte de ces pauvres fous... qui ne sont, finalement, pas vraiment responsables de leurs actes, leurs armes leur ayant visiblement dévoré le cerveau... Si les joueurs lancent des accusations, comme on peut supposer qu'ils le feront, il écoutera d'un air grave et désolé, opinant de temps en temps de la tête. Quand les joueurs auront fini, il parlera de "délire paranoïaque", expliquant comme il est desolé de toute cette histoire et du temps que des déments comme ceux-ci font perdre aux tribunaux. Il dira aussi son intention de dédommager de sa poche les parents de cette pauvre fillette, parents à la douleur bien réelle (Brus Mercœur, pour sa mise en scène, a bien été obligé d'enlever, de torturer et de tuer une vraie fillette) qui considèrent les joueurs comme des monstres sanguinaires et Brus Mercœur comme un héros.

Après déliberation, et sans grande surprise, les juges rendront leur verdict: les porteurs et les armes sont condamnés à mort. La sentence sera exécutée le lendemain.

La mise à mort

Le lendemain à l'aube, les joueurs, pieds et poings lies, sont emmenés dans une charrette vers un lac, les armes suivant dans une autre charrette quelques dizaines de mètres derrière.

Il fait beau quand, aux premières heures du matin, le petit groupe encadré par une dizaine de soldats et un exécuteur des hautes œuvres arrivent sur les rives de ce lac froid, aux eaux bleutées, entouré par des collines verdoyantes. Les prémices de l'exécution prendront longtemps, l'exécuteur lisant lentement les papiers officiels les uns après les autres. Le dernier papier va être fini, et les joueurs, au cou desquels on a attaché une grosse pierre, vont être précipités dans l'eau...

.. quand, sans se presser, arrive un petit homme rondelet sur un poney. L'homme descend de sa monture, va discuter avec l'exécuteur des hautes œuvres en prenant son temps. Au bout de dix minutes de palabres, le petit homme agitant un papier et l'exécuteur en agitant un autre, l'exécuteur reviendra en grommelant, l'air très sincèrement déçu, et rembarquera les armes, les joueurs - toujours pieds et poings liés mais sans la pierre au cou - dans les charrettes.

Direction, Nerolazarevskaya. Les charrettes entrent dans les faubourgs, passent dans des rues splendides et désertes pour arriver devant une superbe propriété, un vrai château de vieille architecture Vorozion avec trois ailes, plus de 400 pièces et un immense parc aux arbres millénaires.

Les charrettes remontent en cahotant l'allee encadrée de chênes. Devant la propriété, les joueurs sont détachés et emmenés, libres (leurs armes sont toujours gardées et les suivent à quelques mètres derrière, dans un coffre) à l'intérieur de la propriété, dans un salon superbe où brûle un grand feu de bois.

Quelques minutes passent. Un valet de pied apparaît et annonce, en s'inclinant: "La princesse Lætitia de Mansarde, sœur de sa majesté l'empereur Bert III, empereur de tous les Derigions, épouse de sa seigneurerie le Conseiller Vorh Antonus Cillon."

Une très jolie fille, rousse aux yeux noisette pétillants, à l'allure allègre et aux vêtements assez simples entre alors dans la pièce.

"Messieurs, dit-elle en souriant, je crois que vous venez de vous évader . "

Lætitia

Lætitia est bien celle qu'elle paraît être, c'est-à-dire la sœur de l'empereur de Pôle, celle dont le mariage avec le conseiller Vorozion Antonus Cillon a été l'occasion de la signature de la paix entre l'Empire Derigion et l'Empire Vorozion...

Après avoir offert des rafraîchissements aux joueurs, elle leur demandera de raconter leur version de l'histoire et leurs soupçons. Curieusement, elle hoche la tête d'un air entendu et paraît les croire...

Après les avoir écoutés, elle leur expliquera les raisons de son intervention.

Les joueurs ne sont pas les seuls à s'intéresser à certaines des personnalités étranges qui arpentent, ces dernières années, Tanæphis. Cela fait déjà un petit moment que Bert III, ainsi que certains conseillers Vorozions favorables à la paix (comme Antonus Cillon, l'époux de Lætitia), et des membres de la Guilde des épices, qui soupçonnent Omar Khalir de nuire aux intérêts Batranobans, mènent leur propre enquête... Une très vaste et très complexe enquête qui leur a fait penser qu'il existait un parti, dont ils ne connaissaient pas l'origine, qui travaillait à long terme à l'affaiblissement de Tanæphis, la reprise de la guerre entre les deux Empires, etc. Ils ont aussi remarqué que ce parti disposait, selon toute probabilité, d'une technologie étrangement supérieure à celle de Tanæphis.

Sans expliquer que les "individus" viennent d'un autre continent, car cela, Lætitia ne le sait pas, reportez-vous à l'explication donnée plus haut sur les intentions et les agissements des "Sept"...

Brus Mercœur est depuis longtemps dans le collimateur de certains membres du Conseil des Vorhs, dont Antonus Cillon, qui aimeraient comprendre pourquoi le Maître des Navires bloque toute velléité d'exploration maritime et pourquoi il a lentement noyauté la majeure partie de la Guilde des navigateurs avec des hommes à sa solde. Malheureusement, rien n'est possible par les voies légales, car Brus, qui est immensément riche, tient par amitié, par argent ou par chantage certains membres du Conseil des Vorhs... Des conseillers qui sont d'ailleurs, pour la plupart, favorables au "Grand Empire Vorozion", c'est-à-dire à une reprise de la guerre contre les Derigions.

Cillon, Lætitia et les autres ont remarqué que Brus Mercœur se servait souvent du coup du "faux témoignage" pour faire disparaître ses ennemis. Ils ont été alertés, dans le cas des joueurs, par la demande juridique de Brus Mercœur à l'administration de procéder à un procès rapide et sans appel avec exécution immédiate de la sentence...

La procédure est légale, mais on y fait en général peu appel, à part pour des cas très graves de trahison de l'Etat... ce qui n'était pas, à l'évidence, le cas des joueurs. Antonus Cillon s'est donc intéressé de près au problème.

"Nous ne sommes quand même pas des enfants de chœur, ajoutera Lætitia, et nous ne vous avons pas sauvés par bonté d'âme. Nous attendons quelque chose de vous. Mais j'ai l'intuition que ma proposition va vous plaire... Je vous l'ai dit, nous ne pouvons rien tenter contre Brus Mercœur par des voies légales. Mais rien n'empêche d'essayer les methodes illégales. Vous êtes officiellement en fuite... fous de rage, vous vous retournez contre l'homme qui vous a dénoncé, vous envahissez sa proprieté alors que, par une abominable erreur administrative, la milice qui devait veiller sur sa rue a été affectée ailleurs. Et vous le tuez... et vous volez tous ses papiers... Un homme si bien. Quelle tristesse pour Nerolazarevskaya !"

Elle laissera aux joueurs le temps de refléchir un peu en commandant à manger généreusement pour tout le monde

"Ce que nous vous offrons contre cet assassinat commandé, c'est la liberté, de fausses identités pour rentrer et sortir de Nerolazarevskaya malgré votre condamnation, de l'argent pour monter tranquillement votre attaque et engager éventuellement du monde pour vous aider. Nous nous occuperons d'éloigner la milice... si vous êtes arrêtés quand même pour je ne sais quelle raison, nous nous arrangerons pour vous délivrer. Quant à Brus Mercœur, faites en ce que vous voulez, mais à la fin, massacrez-le... et gardez-nous le plus de documents et de papiers possible pour nous aider à décortiquer son organisation. Pensez-vous que nous allons parvenir à une entente ?"

Si les joueurs ont joué le scénario *L'Evell*, paru dans le Casus Belli Spécial Scénario (hors série n°8 - juin 93), ils ont participé au coup d'Etat qui a rendu son trône à Bert III, le frère de Lætitia il y a de cela quinze ans... Même si les porteurs ont changé, les armes sont les mêmes et Bert et Lætitia ont gardé une grande reconnaissance aux joueurs pour leur aide.

Même si les événements sont alors les mêmes - les joueurs et les armes sont sauvés *in extremis* grâce à Lætitia, les motivations de la princesse sont différentes. Celle-ci aura sauvé les joueurs simplement parce qu'elle leur devait un service et ne leur demandera rien en échange. Les retrouvailles seront également plus chaleureuses.

Cela n'empêchera pas Lætitia de leur exposer la situation et de leur demander leur aide: gageons que les joueurs seront ravis d'aller mettre une branlée à ce cher Brus Mercœur.

La vengeance est un plat qui se mange délicieusement brûlant

Précisons, pour le maitre de jeu, que Lætitia et son parti sont sincères et qu'il n'y a aucune entourloupe là-dessous. Les joueurs sont visiblement des porteurs d'armes habitués à ce genre de procédés... en les sauvant, Lætitia s'assurait d'avoir à ses côtés des hommes efficaces, qui se moqueraient d'être hors-la-loi et qui poursuivraient le même but qu'elle: l'élimination de leur ennemi commun.

Ce que ne sait pas Lætitia, c'est que son parti et les armes des joueurs ont, sur ce coup-là, non seulement les mêmes haines, mais aussi les mêmes buts: les armes des joueurs, répétons-le, veulent en apprendre plus car elles sentent que le secret de leurs origines est lié à cette histoire.

Maintenant, au boulot: l'elimination de Brus Mercœur. Il sera difficile d'exposer les forces en présence, car tout depend de la maniere dont les joueurs vont s'y prendre.

Précisons seulement:

- que Brus Mercœur habite, en celibataire, une belle maison avec jardin dans un beau quartier de Nerolazarevskaya. Comme nous l'avons déjà dit, il n'y a pas de passage secret ni de cachette secrète.

- Brus, qui aura appris la pretendue évasion des joueurs, est sur ses gardes. Il a donc engagé une milice privée de dix bons guerriers, dont aucun n'est porteur d'arme, (vous l'avez sans doute deja remarqué, les "Sept" détestent les armes...). Augmentez ou baissez la puissance de cette milice selon les forces que vos joueurs vont, en face, engager.

- vous pouvez, si vous aimez le genre De&Dé, ajouter des pieges dans la maison, que Brus aurait préparée en cas d'une éventuelle attaque (Brus ne refera pas, par contre, le coup du gaz). N'en faites pas trop quand même, nous sommes dans Bloodlust, pas dans McGyver RPG.

- Brus n'utilise pas de Shakran. Il est, par contre, un Stilfari, ce qui en fait l'un des êtres les plus puissants des deux continents.

Les navigateurs n'ont pas abattu toutes leurs cartes...

Une fois Brus Mercoeur éliminé, le parti de Lætitia tiendra ses promesses. Les joueurs ne seront pas arrêtés, ils auront leurs laissez-passer...

Tous les documents découverts dans la maison seront accueillis avec joie. Ils seront étudiés avec attention, dans un premier temps, par Lætitia, Antonus Cillon, deux de leurs collègues et les joueurs avant d'être transmis à d'autres de leurs alliés.

Brus Mercœur n'avait rien de "flashy" dans sa propriété: ni armes etranges, ni objets des "Marchés Lointains" (à part un magnifique stylo en métal argenté qui écrit tout seul, avec une sorte d'encre bleu marine inusable), ni trésors de bijoux et d'argent... par contre, des documents, des tonnes de documents, la plupart tellement spécialisés (diplomatie, transferts de fonds, etc.) que seuls des chevronnés de la politique intérieure de Pôle arriveront à voir ce qui est important et ce qui ne l'est pas.

Nous pouvons vous faire un petit peu d'anticipation: après avoir tout étudié, Lætitia et les autres s'apercevront, sans grande surprise, que leurs soupçons étaient fondés et que Brus Mercœur, allié à Omar Khalir, à Heinrike Wolfe, à Justin Vandelieu, et sans doute quelques autres que le petit groupe n'a pas encore réussi à identifier, travaillaient en effet à attiser les guerres, réduire l'influence des armes, etc.

Brus Mercoeur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	14	14	14	18	20

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	80%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	60%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat	80%
Astronomie	-
Commandement	100%
Connaissance	100%
Course	5%
Discrétion	45%
Equitation	50%
Marchandage	100%
Médecine	100%
Lire et écrire	100%
Nage	25%
Repérage	75%
Séduction	55%
Stratégie	100%
Tactique	55%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	28
Prestige	80
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	70%
Capture du fluide	40%
Libération du fluide	35%
Machine pensante (repérer)	60%
Machine pensante (recevoir un message)	50%
Machine pensante (envoyer un message)	50%
Machine pensante (donner un ordre)	60%
Machine pensante (lien partiel)	85%
Machine pensante (lien total)	55%

Sorts

A choisir selon la puissance de vos joueurs.

Certaines lettres échangées entre les quatre personnages et rédigées dans cette étrange écriture prouvent leur collusion. La question reste encore: pourquoi ?

Le plus frustrant, et le plus troublant... est une histoire de coffre. Il y avait, dans le bureau de Brus, un magnifique coffre ouvragé. Il n'était pas fermé à cle, il n'y avait

aucun piège... et pourtant, quand les joueurs (ou toute autre personne) l'ont ouvert, les rouleaux de papier qui étaient à l'intérieur - des cartes, de superbes cartes maritimes - se sont soudainement enflammés.

Une seule, bien que trouée et enfumée, restera encore lisible. Elle représente le nord de Tanæphis, et plus particulièrement la Pointe de Nulle Part. Mais ce qui n'apparait sur aucune carte, c'est le chapelet de petites îles qui part de la Pointe de Nulle Part et qui part vers l'est. Inédits aussi, la description très précise des courants marins qui longent ces îles, ainsi que le dessin d'une ancre (normalement, une ancre est le symbole d'un port. Mais chacun sait qu'il n'y a pas de port à la Pointe de Nulle Part.) et celui d'un grand navire qui part sur ces courants en direction de l'est (alors que les Thunks n'ont pas de navire). Bref, un mystère.



Epilogue: la Pointe de Nulle Part

Le voyage

Qu'est-ce qui va bien pouvoir pousser les joueurs à aller à la Pointe de Nulle Part ?

• Les armes, d'abord, qui veulent en savoir plus. La piste "Brus Mercœur" s'étant arrêtée là, elles veulent remonter le fil, comprendre d'où elles viennent et où elles vont. Peut-être la réponse se trouve-t-elle à la Pointe de Nulle Part?

• Le parti de Lætitia ensuite. Il faut envoyer une équipe motivée et solide aller étudier ce qui se passe là-bas. Pourquoi pas les joueurs, puisqu'ils ont déjà prouvé leur efficacité ? Qu'ils aillent glaner le plus d'informations possible sur ce qui s'y trame, ils ont carte blanche. Les Derigions et les Vorozions, chacun de leur côté, enverront sûrement d'autres équipes - mais le temps que tout cela s'organise, les joueurs seront sûrement déjà là-bas...

Avec de l'argent fourni par le Conseil des Vorhs et un équipement solide, voilà nos joueurs partis.

Le voyage sera rude. Nous n'allons pas le décrire, cela prendrait ici trop de place: mais n'hésitez-pas, chargez nous ces pauvres aventuriers d'attaques de Piorads furieux, d'embuscades de Thunks, d'attaques de Chagars solitaires, de courses folles devant des hordes de loups, de giboulées de neige et d'avalanches folles.

Pour le background de cette partie sauvage et magnifique de Tanæphis, reportez-vous à l'extension "Flocons de Sang". Dans les nouvelles et les scénarios qui la composent, vous trouverez des tas d'idées sympathiques sur tout ce qui peut arriver à vos joueurs.

Si vous voulez tout savoir sur les routes commerçantes, reportez-vous à la description des artères commerciales de Tanæphis dans "Les Frères de la Nuit" (Guilde des marchands).

Vers une autre terre...

La Pointe de Nulle Part, son port, son bateau, la raison de son existence sont décrits très en détail dans le chapitre sur... La Pointe de Nulle Part, dans cette extension. Reportez-vous y tout de suite. C'est fait ? Parfait.

Au moment où vos joueurs arriveront et découvriront le port, le bateau sera prêt à appareiller le lendemain... vers un endroit que les marins appelleront seulement "là-bas". Si les joueurs se renseignent, ils apprendront que le navire ne va pas revenir avant peut-être des mois...

Alors ? L'envie ne va-t-elle pas les titiller d'aller voir ce qu'il y a là-bas, de découvrir, enfin, le secret de Brus Mercœur, d'Heinrike Wolfe, des mystérieuses boules, de la magie étrange, de ce langage inconnu ?

Si ce n'est pas le cas, sachez que les armes, elles, en ont fortement envie. Pas parce qu'elles ont envie de découvrir tous les mystères que nous venons de citer, mais surtout parce qu'elles sont certaines que là-bas réside le secret de leur origine.

Cette envie sera plus forte que la peur ancestrale de l'eau.

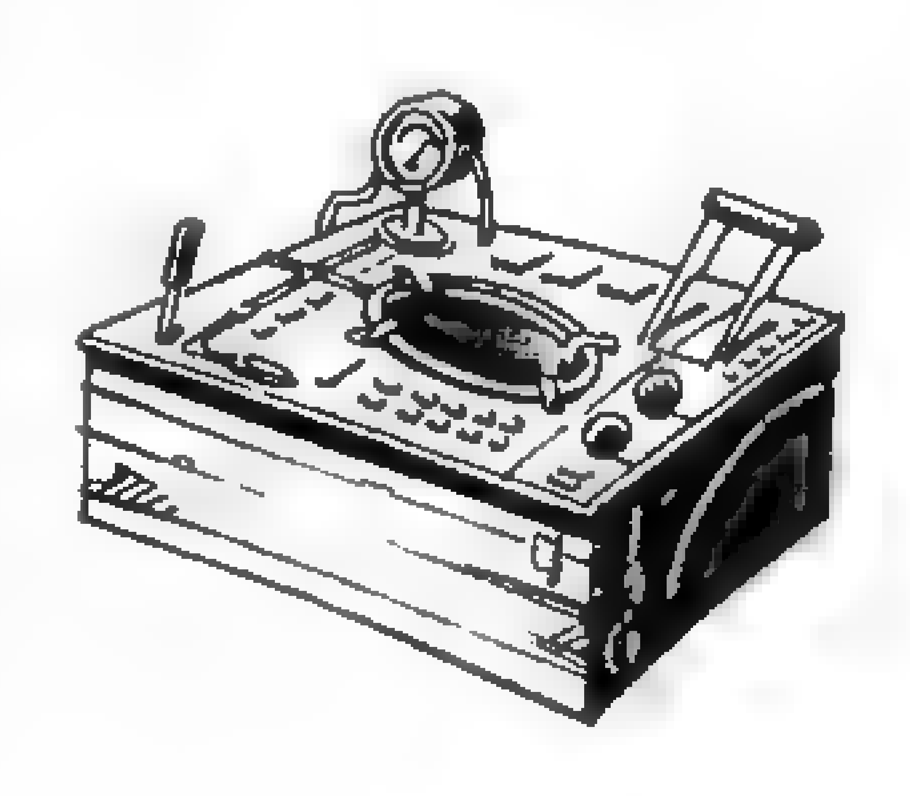
Comment prendre possession du bateau ? Comme toujours, deux solutions: par la ruse ou par la force.

Par la force: tout casser, prendre l'équipage en otage et le forcer à les amener à destination. Attention, le voyage ne va pas être très confortable.

Par la ruse: arriver avec un sourire aimable et affirmer que l'on vient de la part de Brus Mercœur ou d'Heinriche Wolfe. Les marins pourront les croire s'ils jouent bien leur rôle: en effet, certains porteurs d'arme de la Mort Carmin, sous l'autorité de Justin Vandelieu, ont parfois fait le voyage.

Le petit matin se lève. Il fait beau. Le vent souffle, les voiles se gonflent. Le soleil brille, le navire fend la mer...

Rendez-vous sur une autre terre...



Et si les joueurs échouent ?

Il y a de nombreuses chausse-trappes dans ce scénario, de nombreux endroits où les joueurs peuvent se faire tuer emprisonner, torturer...

Ou, tout simplement, de nombreux endroits où ils peuvent échouer. En ne prenant pas la bonne décision, en ne prenant pas d'initiative ou en n'ayant tout simplement pas de chance.

Mais ce sont vos joueurs, vous les aimez, et vous voudriez quand même qu'ils mettent le pied sur Sulustan et qu'ils profitent des autres scénarios. Vous avez toujours une solution: l'embarquement de force.

En effet, si l'on peut tuer un humain, on ne peut pas tuer une arme. Même en la jetant dans un lac, il y a toujours l'inquiétude qu'un fou vienne la ramasser. Et puis les armes et les porteurs, l'étrange fusion qu'ils ont réussie sont des "concepts" intéressants: sur Væriel, nombreux sont ceux qui aimeraient les avoir comme sujets d'expérience pour les disséquer, les étudier sous toutes les coutures...

Donc, au moment où vous sentirez que vos joueurs seront vraiment paumés et que vous n'aurez vraiment aucune manière de les sortir de là, droguez-les... et faites-les se réveiller en plein océan, dans une barque accrochée au navire voguant à toutes voiles en direction de Sulustan. A vous ensuite de leur donner l'occasion de faire une petite mutinerie et de reprendre le contrôle du navire...

Si les joueurs sont des possédés ?

Si les joueurs sont des possédés, ils vont adorer ce scénario qui leur donnera enfin l'occasion d'aller taper des gens qui se défendent, pour une fois.

Ne changez rien de particulier à ce scénario mais, bien sûr, augmentez la puissance de tous les ennemis, de tous les Shakrans, de façon à ce qu'ils aient vraiment du fil à retordre.

Il vous faudra également changer des passages du procès: ce ne sont pas les joueurs plus leurs armes qui seront en cause, mais les possédés tout court.

Il sera dès lors beaucoup plus difficile d'empêcher la communication entre les porteurs et les armes. L'administration Vorozion décidera alors de leur administrer toutes les heures une méga-dose d'une quelconque drogue incapacitante de façon à les faire tenir tranquille. Et la scène de l'exécution (interrompue, bien entendu) sera avancée à quelques heures après le procès: les Vorozions n'ont pas envie de garder une minute de plus sur les bras ces encombrants et terrifiants personnages.

Le voyage

Une fois que les joueurs auront mis le pied sur le bateau, le voyage, supervisé par des marins qui connaissent leur boulot, devrait se passer de manière calme. Les joueurs seront déposés, selon la tradition, à l'ouest de Sulustan (enchaînez alors avec les autres scénarios). A propos... C'est cet endroit que décrit la carte que les joueurs auront découverte dans la sacoche en cuir d'Heinrike. Il serait étonnant qu'ils l'aient encore sur eux, mais qui sait ?

Si vous voulez vraiment que les joueurs en bavent aussi pendant le trajet en bateau cependant, vous pouvez tout inventer: une mutinerie, des querelles entre membres de l'équipage, une tempête, les joueurs qui commencent à être soupçonnés d'être des traîtres (valable s'ils ont embarqué sur le bateau par ruse).

Si vos joueurs tombent à l'eau - alors là, vous allez être bien embêté. Vous risquez de perdre pour toujours vos personnages. Allez, un dernier petit truc: pensez aux dauphins ! Ces animaux sont nombreux dans l'océan et ils pourraient ramener vos joueurs sur le plus proche rivage. A n'utiliser qu'une fois, cependant: plus, cela ferait artificiel !

[1] Comparons, bien que ce ne soit pas très poétique, la réaction des habitants de Pôle à celle de la population de Marseille quand l'OM gagne la Coupe d'Europe. Multipliée par dix millions d habitants.

[2] Ce qui n'est pas une hypothèse totalement absurde, comme le savent les joueurs de "Flocons de Sang"...

[3] Voir, dans "Frères de la Nuit", la Guilde des marchands.

[4] Pour plus de renseignements sur les beaux quartiers de Pôle et les mœurs des nobles Derigions, reportez-vous à l'extension "Les Joyaux de Pôle" (les Terrasses blanches).

[5] Ce genre de marchandises modernes qui traîne dans le bazar, nous y faisons allusion depuis la création de Bloodlust. Ne dites pas que nous ne vous avions pas prévenus !

[6] Ce qui explique qu'elle n'ait pas absorbé le fluide du Shakran.

[7] Ca y est, on l'a placée !

[8] Au moins un, en tous cas...

[9] Brus Mercœur apparaît pour la première fois dans "Les Frères de la Nuit", p. 49.

[10] Justin Vandelieu apparaît pour la première fois dans "Les Frères de la Nuit", p. 68.

[11] Omar Khalir apparaît pour la première fois dans "Les Frères de la Nuit", p. 33

Chapitre 4
La pointe de nulle-part

Située à une quarantaine de Polacs de la "capitale" du pays Thunk, Bolívar, la Pointe de Nulle Part conserve pour tous les habitants de Tanæphis une bonne dose de mystère.

En effet, il y a sûrement plus de légendes qui courent sur cette simple pointe que sur la région entière: pourquoi les Vagabonds des Flots s'y réunissent-ils régulièrement? Pourquoi la Guilde des navigateurs s'est-elle sentie obligée d'investir la région et d'y installer l'un de ses postes les plus avancés, sinon le plus avancé ?

Qu'en est-il de ces mystérieux visiteurs venus de l'est qui se sont échoués sur les côtes glacées ?
Si vous en êtes à lire ce chapitre, on peut considérer que vous êtes suffisamment brieffés pour continuer. Alors on continue.

Comme vous en saurez beaucoup plus sur les habitants de Sulustan ou de Værlel dans cette extension, nous pouvons nous concentrer sur les petits commerces annexes de Brus Mercœur.

La géographie de la Pointe de Nulle Part est d'une simplicité évidente. Un bloc de rochers recouvert de glace. Rien n'y survit et même les Thunks évitent le coin car la côte, constamment battue par les flots et les vents, est l'un des points les plus dangereux de leurs terres. Mais quand on y regarde de plus près, de beaucoup plus près, quand on fait l'effort de se déplacer, on s'aperçoit qu'il existe tout un réseau de fjords labyrinthiques qui pénètrent plus en avant dans les terres et qui, une fois empruntés, offrent tout de suite la protection contre les éléments.

C'est Mandell Brot, un membre de la Guilde des cartographes qui rédigea les cartes officielles de la Pointe de Nulle Part il y a maintenant plusieurs siècles. Partagé entre l'efficacité bien connue des membres de la Guilde et l'honnêteté intellectuelle qui le caractérisait et qui l'aurait forcé à transcrire chaque relief de la côte, il choisit l'efficacité. Il s'en justifia en partant dans des délires que personne ne comprit jamais:

La Pointe de Nulle Part est infinie. Si l'on change d'échelle, on obtiendra toujours plus de détails et son périmètre augmentera continuellement pour atteindre plusieurs milliers de Polacs !

Le secret de la Pointe de Nulle Part

Le fait est qu'un navire piloté par un bon navigateur, l'un des meilleurs de la Guilde du même nom, par exemple est capable d'atteindre la Pointe et s'il en connaît l'existence, de se jeter dans l'un des fjords pour se mettre à l'abri. Là, flanqué de hautes falaises de glace, où le moindre éternuement peut provoquer une catastrophe, il rejoindra à la rame au bout de quelques heures un poste avancé et protégé de la Guilde dont personne ne soupçonne l'existence, même pas le Maître de la Guilde. Cet avant-poste est sous la responsabilité exclusive de, devinez qui ? Brus Mercœur soi-même qui l'a fait construire sur ses fonds propres. Etonnant non ?

L'avant-poste se compose de quais d'embarquement et de débarquement, et d'entrepôts. La plus grande partie du poste est creusée à même la falaise. Le glacier, qui recouvre toute la région, est retenu en amont par des systèmes thermiques qui font fondre la glace, la transforment en eau et la font s'écouler en cascade de chaque côté du port miniature. Les cascades gèlent en retombant et le port est donc entouré de deux colonnes de glace de quelques centaines de mètres.

Les installations protégées par la falaise sont chauffées par un ingénieux système en circuit fermé qui permet de ne pas émettre de fumée et ainsi de ne pas se faire repérer à distance. De même, ce qui empêche le glacier de progresser dégage moins de vapeur que toutes les sources chaudes que l'on trouve parfois dans la région.

La sécurité de la zone est assurée par son climat et ses défenses naturelles. En cas de grave danger, il suffit de "débrancher" ce qui retient le glacier et en quelques heures le port est recouvert par une couche de glace pour être ensuite broyé sous les moraines.

Il n'existe qu'une seule voie d'accès au petit port (deux si on compte la voie maritime via le fjord): c'est un chemin que seuls peuvent emprunter des poneys et qui serpente à travers le glacier vers l'ouest pour surgir à quelques Polacs à l'ouest de la Pointe, à quelques jours de Bolívar. Des refuges assez grands pour ranger les poneys ou d'autres montures ont été aménagés dans la glace afin de passer les nuits. Il suffit pour les utiliser de les repérer (ceux qui savent peuvent le faire, les autres ont du mal, il faut l'avouer), de briser la couche de glace qui les protège et d'y pénétrer. La température n'y est pas très élevée, mais reste supportable par des humains,

surtout quand ils gardent leurs animaux avec eux. Cette implantation nécessite une organisation sans faille dans le voyage car il suffit de prendre quelques heures de retard pour se faire prendre par la nuit et ne jamais trouver le refuge. Et personne n'a survécu pour raconter ce qui se passait de nuit sur la neige. Seules les traces de sang peuvent témoigner et elles restent désespérément muettes.

Vous me direz, mais c'est facile de retrouver le port, il suffit de faire des recherches dans la région. Oui, mais rappelez-vous, faire des recherches dans la banquise n'est pas à la portée du premier venu, surtout maintenant que les guerres entre les Thunks et les Piorads se sont rallumées et enflamment toute la région nord-est de Tanæphis. Il faut bien avouer que c'est le seul petit désagrément de toute l'opération de Brus Mercœur puisque sa tactique habituelle consiste à se faire passer pour une caravane de marchands Alwegs Piorads afin de traverser sans encombre le territoire Thunk. Pourquoi des Alwegs Piorads ? Parce que les habitants de Væriel ont tendance à être grands aux yeux bleus, comme des Piorads ou des Vorozions.

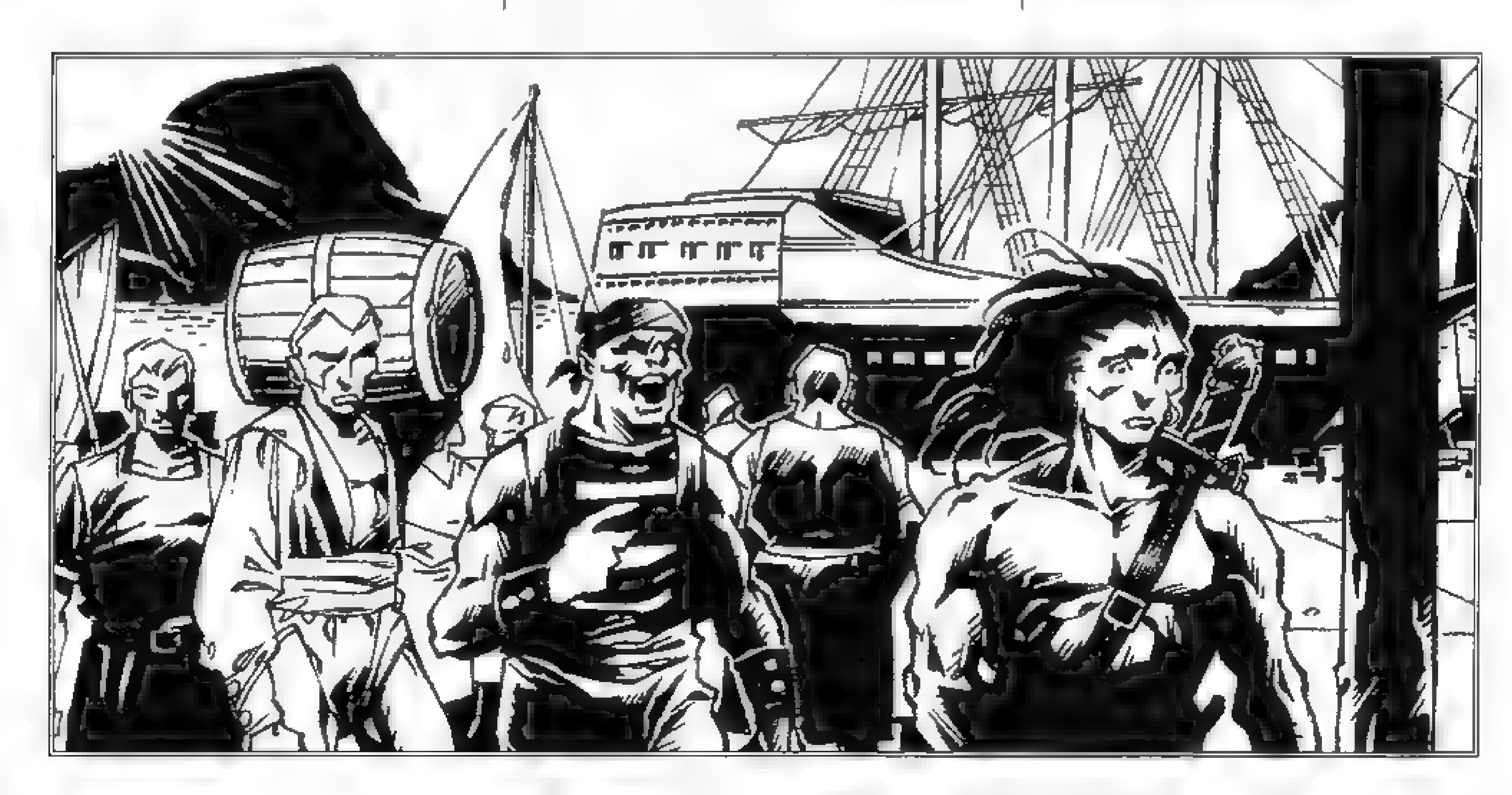
Les entrepôts dans le port au fond du fjord sont approvisionnés en permanence par la mer et permettent de ravitailler une petite troupe pendant des semaines.

Les quais sont conçus pour faire accoster des bateaux de la taille d'un drakkar, mais les navigateurs mouillent un navire plus gros, de classe Béhémoth, dans l'embouchure du fjord et font des allers et retours avec les drakkars. Ce navire ne sert qu'aux longues traversées. Il est lourdement armé, blindé et propulsé par des voiles puissantes et le vent ne manque jamais dans ces régions.

Quand il revient d'une traversée, son pilote le guide à l'embouchure du fjord, les marins ramènent les voiles et il est remorqué à la rame par un drakkar. De la même façon, il est remorqué vers la haute mer quand il fait une sortie. Il sert également quand il s'agit d'intercepter un navire qui malgré les conseils de la Guilde s'est aventuré en mer dans la mauvaise direction. Les navires qui partent en contradiction avec les règles de la Guilde sont suffisamment peu nombreux pour ne pas avoir à faire intervenir en même temps deux navires. De toutes façons, les navires de ce tonnage sont monnaie courante sur Sulustan et la situation n'a jamais nécessité l'appel d'un autre Béhémoth.

De la Pointe de Nulle Part s'étend un chapelet d'îles distantes de quelques kilomètres à plusieurs dizaines de kilomètres qui rejoint loin à l'est une île plus importante, Sulustan. Plus loin, encore plus loin, c'est le continent de Væriel où, n'en doutons pas, nos porteurs préférés, qu'ils soient ou non fusionnés, iront poser le pied un de ces jours. La première île serait visible par beau temps de l'extrémité de la Pointe, puisqu'elle n'est située qu'à quelques encablures, mais dans "par beau temps" il y a "beau temps" ce qui n'arrive jamais dans ces régions pourries.

Dès son arrivée à la Guilde des navigateurs, avant même sa nomination à la tête de la navigation d'exploration il y a une dizaine d'années, Brus Mercœur s'est attaché à placer des hommes à lui aux postes clés. Des hommes qui fermaient les yeux au bon moment, des hommes qui ne suivaient pas les dossiers quand un navire sombrait corps et âmes. Et Dieu sait que le nombre de navires disparus depuis dix ans a augmenté dans des proportions considérables.



Des hommes qui décourageaient les explorateurs qui voulaient tenter leur chance vers la haute mer.

Depuis qu'il est à la tête de Navigation d'Exploration, ce n'est plus de decouragement qu'il s'agit, mais d'interdiction formelle pour des raisons de grand danger sur les mers déchaînées. Et l'avenir lui donne toujours raison puisqu'aucun navire parti vers l'est sans l'autorisation de Brus Mercœur n'est jamais revenu au port. Jamais.

Bien sûr, il faudrait vérifier le contenu des messages qui partaient vers le nord par courrier urgent au même moment que le navire renégat (du moins pour la guilde) levait l'ancre pour l'accuser réellement de quoi que ce soit. Ces courriers, indépendants de la Guilde des navigateurs sont envoyés par pigeon voyageur jusqu'à un relais situé loin dans les territoires du nord. De là, le message est confié à un faucon des neiges, une espèce de faucon blanc comme neige, legèrement plus petit que ceux des terres intérieures, dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un Aigreau (cf. Les Frères de la nuit). Aucun pigeon ne pourrait survivre au voyage vers le nord-est: il fait froid, il n'y a très vite plus d'arbre pour se reposer, plus rien à manger, les prédateurs sont redoutables et adorent les pigeons.

Pourquoi cet acharnement ? Pourquoi bloquer les navires maintenant alors que durant des siècles des bateaux ont vogué vers l'est ?

La réponse est simple: ils ne voguaient pas vers l'est ou si peu. Il faut se souvenir que Tanæphis est en guerre depuis plusieurs milliers d'années. Que l'exploration est un luxe en temps de conflit et que l'on évite en principe de mettre les forces vives d'une nation sur un navire en pleine guerre pour aller voir en pleine mer si on y est. De plus, les Thunks, les Piorads, les Gadhars et les Batranobans n'étant pas de grands navigateurs (les Piorads n'aiment PLUS la mer, ils préfèrent les hauts plateaux), il ne restait plus que les Derigions et les Vorozions à être intéressés. Et les Derigions n'avaient pas accès à la mer tandis que les Vorozions n'avaient pas que ça à foutre, ils entraient comme dans du beurre dans les Derigions.

Ce n'est que maintenant, avec la trêve naissante, que les peuples peuvent se permettre de s'intéresser à nouveau à la mer.

Et justement, Brus Mercœur est apparu quand la trêve est devenue plus sérieuse. Parlez d'une coïncidence.

Mais il est avéré que des pêcheurs se sont parfois aventurés beaucoup plus loin que prévu et qu'ils ont vu ou aperçu quelque chose, loin à l'est. C'est de ces racontars que sont faites les histoires de vieilles femmes ou les légendes, car qui irait croire les paroles d'un pêcheur ivrogne qui de toute façon meurt quelques jours plus tard la tête tranchée accidentellement par un Piorad irascible? C'est sûrement un Piorad, il était grand, blond et c'est lui qui a commencé.

Transfert de technologie

Le but de Brus et des siens est simple: il s'agit de désorganiser le continent en attendant l'attaque principale. Bien sûr, le débarquement ne se fera pas sur la Pointe de Nulle Part, ce serait ridicule. Il se fera sur la côte est, en plein territoire Vorozion, dont l'Empire se sera trop étendu pour garder une force vive. Et ce jour-là, ce ne sont pas quelques drakkars minables qui vogueront vers leur cible, mais bien une flotte entière de Béhémoths qui pilonneront la côte à distance avant d'aborder et de faire débarquer, les divisions Rouges. Avant cela, les Elus sur Tanæphis auront allumé de multiples foyers de rebellion ou de guerre de façon à ralentir toutre tentative d'envoi de secours. Une fois la tête de pont sur la côte mise en place, le reste ne sera plus qu'un jeu d'enfant

Le risque, car il y a risque, est le même pour tous les débarquements: le débarquement réussit obligatoirement ou presque, mais la tête de pont ne tient pas et les envahisseurs sont impitoyablement rejetés à la mer. Pour cela, il fait venir de Sulustan et de Væriel des machines pensantes comme le Shakran qui agresse Imara dans le premier scénario. Mais n'est pas élu qui veut et il faut l'être pour commander les machines pensantes.

Depuis une dizaine d'années, des élus des divisions Rouges sont introduits par la Pointe de Nulle part sur Tanæphis sous la couverture d'Alwegs Piorads. Ils se placent partout et attendent le feu vert pour accomplir des opérations de sabotage dignes des cheminots durant la Seconde Guerre mondiale. Enfin durant la dernière semaine de la Seconde Guerre mondiale. Les divisions Rouges infiltrées serviront à ralentir tous les renforts qui se dirigeront vers la ligne de front. Elles servent déjà lors des assassinats car, pensez-vous vraiment qu'Imara est la seule personne à se faire attaquer par un Shakran sur Tanæphis ? Les autres n'ont jamais survécu pour en parler, c'est tout.

PS pour ceux qui doutent des délais nécessaires à un bon débarquement

Overlord (le 6 juin pour les cons) fut préparée durant trois ans lors de la Seconde Guerre mondiale, alors qu'on disposait de tous les luxes, de la reconnaissance aérienne, de la radio, etc. Et il a failli échouer pour des broutilles. Alors, pour un débarquement sur un continent recouvert d'Armes-Dieux, dans un monde de Dark Fantasy comme Bloodlust, quelques dizaines d'années ne seront pas de trop.

Les Marchés Lointains

Brus Mercœur a beau être Stilfari, il n'en est pas moins homme et il a bien compris comment fonctionnait le continent sur lequel il se trouvait: on peut obtenir beaucoup avec de l'argent. C'est pour cela qu'il a monté l'entreprise connue sous le nom des Marches Lointains avec son compagnon d'arme Henrike Wolfe de la Guilde des marchands. Il s'agit d'importer de Sulustan ou de Væriel des appareillages en état de marche ou bons pour la brocante et de les fourguer via les bazars de Pôle et du reste de Tanæphis.

Cela a deux utilités:

1 - Gagner de l'argent, ce qui n'est pas négligeable et qui permet de payer des mercenaires sans entamer le budget de l'invasion.

2 - Habituer peu à peu les habitants de Tanæphis à des objets qu'ils n'ont pas du tout l'occasion de voir, ce qui permet quand un Elu de la division Rouge se fait contrôler dans la rue avec son Shakran de le faire passer pour un objet des Marchés Lointains.

Les appareils des Marchés Lointains sont lachés au compte-gouttes à travers tout un réseau de magasins dont le plus célèbre est sûrement l'échoppe des Harnor dans le Grand Bazar.

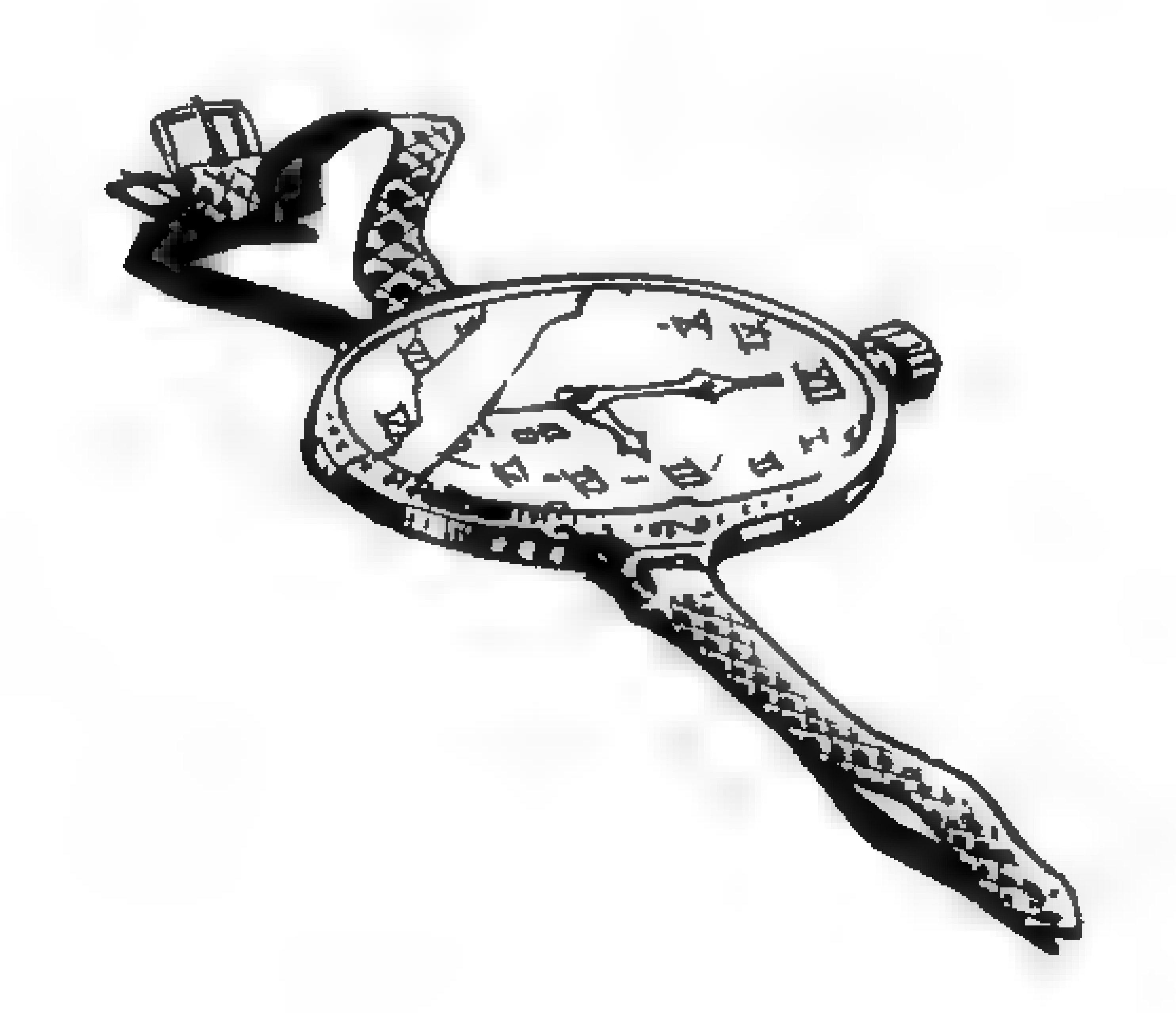
Henrike et Brus ont monté toute une légende autour de ces objets, évocant les anciennes cavernes naines sous les montagnes du Nord.

Et le pire c'est que ça marche: les membres de la très haute bourgeoisie ou de la noblesse raffolent de ces adorables petits bibelots qui coutent plus cher qu'une maison dans les bas quartiers. Quelle serait leur surprise s'ils savaient que le bibelot en question est capable justement à volonté de raser une maison dans les bas quartiers d'une décharge incontrôlée de fluide.

C'est un peu l'équivalent Væriel de la grenade atomique.

Mais méfiez-vous des imitations: tous les objets un peu bizarres ne proviennent peut-être pas des Marchés Lointains, c'est-à-dire du continent loin à l'est.

Il y a également des objets qui datent des anciens cycles de Raz, et ces objets sont découverts la plupart du temps en piteux état dans les moraines des glaciers.



Chapitre 5
Eau dormante

Ce scénario est à ajouter, si le maître de jeu le désire, à la grande histoire "Les navigateurs n'ont pas abattu toutes leurs cartes..." qui vous est proposée en introduction de cette extension.

Dans ce long scénario, les joueurs ont découvert l'existence de personnages désagréables, aux intentions nuisibles et à la technologie étrange, infiltrés dans les rouages des institutions de Tanæphis. Ils ont personnellement combattu deux de ces individus: Heinrike Wolfe et Brus Mercœur.

Le maître de jeu sait, car nous lui avons expliqué, que *Sept* de ces personnages étranges arpentent la surface du Tanæphis. Deux de moins, il en reste encore cinq... Pour des questions de vraisemblance et de place, nous n'avons pas pu, dans "Les navigateurs n'ont pas abattu toutes leurs cartes..." faire rencontrer et massacrer ces sept individus par les joueurs... Et puis, il faut bien qu'il reste des méchants pour quand ils reviendront.

Par les documents découverts chez Heinrike Wolfe et chez Brus Mercœur cependant, les joueurs ont pu identifier un troisième de ces sinistres personnages: Omar Khalir, le doyen de la guilde des Batranobans, dont nous vous avons déjà parlé. Les joueurs ont entre autres découvert dans ces papiers, des lettres écrites par Khalir ou adressées à celui-ci par Heinrike Wolfe, dont l'écriture était composée de ces hiéroglyphes incompréhensibles qui leur avaient déjà fait soupçonner quelque chose de franchement louche.

Quand les joueurs auront abattu Brus Mercœur grâce au soutien et à l'argent du parti de Lætitia, la sœur de l'empereur, peut-être auront-ils envie, de la même manière qu'ils sont allés à la recherche de Brus Mercœur à Nerolazarevskaya, de partir à la recherche d'Omar Khalir dans le blanc pays Batranoban. Cela retardera d'autant plus le voyage de la Pointe de Nulle Part jusqu'à l'île, et c'est pourquoi cette histoire n'est que facultative, mais cela leur aura donné l'agréable impression d'avoir débarrassé le continent d'une partie de sa vermine.

Les Batranobans seraient-ils les prochains à se trouver entre le marteau et l'enclume ?

Lætitia, à qui les joueurs exposeront leurs intentions, peut leur proposer de leur simplifier le voyage et de leur donner accès à certains cercles fermés des Batranobans en leur proposant de devenir, pour un temps, des ambassadeurs officiels de Pôle détachés auprès du conseil Batranoban.

Le mariage de Lætitia et d'Antonus, ainsi que la signature de la paix entre les Vorozions et les Derigions, ont suscité dans le pays Batranoban de nombreuses réactions contrastées.

Un parti d'hommes sages, dont la tête de proue est le conseiller Soufia El Mouchtari (un proche de Stol Nern, quand celui-ci était encore en vie), se réjouit de cette paix. La paix est toujours bonne pour le commerce et permettra aux Batranobans, s'ils se débrouillent bien, de conquérir les nouveaux marches qui s'offriront à Pôle si les habitants regagnent une certaine prospérité.

Un autre parti qui, sans être dirigé par lui, a les sympathies de Moktar de Sharcot, le chef du conseil, s'inquiète des retombées géopolitiques de cette paix: les Vorozions et les Derigions ne vont-ils pas décider de s'unir sur le dos des Batranobans... ou tout simplement les Derigions n'ont-ils pas acheté leur paix en promettant de fermer les yeux en cas d'agression des Vorozions contre les Batranobans ?

En plus du réseau d'espionnage Batranoban qui, n'en doutons pas, est en train de marcher à fond, Moktar de Sharcot a fait parvenir à Pôle, auprès de Bert III, une protestation diplomatique affirmant que le conseil Batranoban désire être rassuré sur les intentions à court terme de l'Empire. Bert III est en train de préparer ses meilleurs ambassadeurs pour cette mission délicate.

Mais, à la demande de Lætitia, il acceptera tout à fait que les joueurs partent, avec de belles accréditations en tant qu'envoyés diplomatiques, "poser les jalons" avant l'arrivée des véritables ambassadeurs. En tant qu'ambassadeurs de Bert III, ils pourront rechercher Omar Khalir avec moins de difficultés que s'ils etaient de simples porteurs d'armes.

De l'art et de la manière d'être des envoyés diplomatiques

Les conditions sine qua non de cette accreditation seront:

- que les joueurs ne soient pas trop bourrins, car ni Bert ni Lætitia ne

désirent créer d'incidents diplomatiques (s'ils sont très bourrins et que vous voulez quand même jouer le scénario, donnez-leur une place de gardes du corps des vrais ambassadeurs... mais le scénario sera moins drôle).

- qu'ils soient discrets et aimables.

- qu'une fois qu'ils auront decouvert Khalir, ils n'aillent pas le tuer tout net alors qu'ils seront censés être des ambassadeurs de Pôle (cela ferait un mégascandale), mais qu'ils affirment être arrivés au terme de leur mission (de toutes façons, la "vraie" délégation les suit), qu'ils partent en souriant et qu'ils reviennent, quelques jours plus tard, sous une fausse identité pour accomplir leur sale boulot.

Pratiquement, qu'est-ce ça apporte d'être ambassadeurs ? Principalement de beaux habits, de magnifiques chevaux, des bijoux, de l'argent et des esclaves. De tout temps, il a fallu qu'une délégation en mette plein la vue pour "rassurer" les gens sur la prospérité du pays d'où vient la délégation. Bref, les joueurs baigneront dans le luxe.

Sympa, non ? Le parti de Lætitia fournira l'argent pour tout cela sur la caisse personnelle... de Bert III afin que les joueurs fassent bonne figure. Un "crédit" de 80 000 Cestes (ou Thams) leur sera ouvert afin qu'ils soient... dispendieux.

Leur principale mission sera en effet (à part de trouver Omar Khalir) de rassurer le conseil Batranoban, et cela par deux moyens:

- faire passer un message simple et clair: "Tout va bien ; cette paix est une chance pour tous les peuples de Tanæphis ; les Vorozions n'ont pas du tout l'intention de vous envahir ; pensez aux sous que vous allez gagner quand ils s'ouvriront au marché des épices"... à traduire en langage plus feutré et plus fleuri, bref, plus diplomatique. Dès que les conseillers demanderont des détails, les joueurs devront affirmer que la délégation qui suit, composée d'experts, répondra à toutes leurs questions.

- faire des fêtes... des fêtes somptueuses, avec de l'alcool, des présents, de la musique, de la danse et des femmes et y inviter les membres du conseil (particulièrement les plus hostiles) afin de les amadouer et de leur montrer la générosité du nouveau gouvernement de Pôle. C'est là qu'interviendra le crédit de 80 000 Thams.

Ca va ? Ce ne sera pas trop prenant comme travail ?

Les tourelles rosées de Tehen

Les ambassadeurs, de quelque pays qu'ils viennent, sont traditionnellement reçus à Tehen - et non à Durville où siège le conseil, ne nous demandez pas pourquoi, c'est la tradition.

Le voyage Nerolazarevskaya-Tehen sera long, très long, regardez sur la carte. L'avantage d'être escortés par une vingtaine de mercenaires (sans compter les cinq esclaves directement à leur service) est que les incidents et les attaques se font nettement plus rares. Faites-les cependant attaquer, mais une seule fois, par une bande de pillards du désert afin de leur donner l'occasion de tremper un peu leurs armes dans le sang.

Une délégation composée d'un membre du conseil (Soufia El Mouchtari, dont nous parlions tout à l'heure) accompagné de cinq représentants viendra à la rencontre des joueurs dès que ceux-ci approcheront de Tehen. Soufia El Mouchtari sera très aimable et très prévenant (n'oublions pas cependant que c'est un membre du conseil et que les joueurs lui doivent le respect), non seulement parce que c'est son travail mais également parce qu'il est sincèrement heureux de voir des relations diplomatiques suivies s'établir après le processus de paix. Les joueurs seront amenés dans son palais, un endroit magnifique en plein cœur de Tehen, où leur sera servi un magnifique dîner. Les joueurs seront ensuite conduits à leurs appartements (un chacun). Trois esclaves (pour chacun), une jeune fille, un jeune homme et un enfant sont à leur disposition toute la nuit pour satisfaire leurs désirs.

Vos joueurs ont sans doute déjà visité Durville (reportez-vous à *Poussière d'Ange*). Tehen lui ressemble beaucoup: c'est une ville très dense et très ancienne, parcourue par un vent sablonneux, aux rues étroites et tortueuses, où chaque maison est entourée par un mur qui cache l'intérieur aux yeux indiscrets... Si bien qu'on ne sait pas, avant d'y pénétrer, si l'on va entrer dans une masure ou dans un palais. Mais les Batranobans ne sont pas pauvres, et il règne dans la majorité des maisons de Tehen une aisance confortable

Près des murailles de la ville sont installées les plus belles maisons - à Durville, les maisons riches étaient dans le quartier haut. Elles possèdent de grands jardins plantés d'arbres fruitiers, avec des fontaines en marbre bleu et blanc et des fleurs de toutes les couleurs. A l'intérieur, le bâtiment est souvent organisé autour d'un grand patio avec une fontaine.

Toutes les maisons, tous les murs sont recouverts de chaux (c'est de là que vient l'expression: les villes blanches des Batranobans). Une exception: la Villa Rose, qui doit son nom à une pierre légèrement rosée d'une carrière de la région. Ce bâtiment un peu biscornu, doté de tourelles aériennes, est le bâtiment officiel de Tehen: les joueurs s'y retrouveront pour leurs réunions diplomatiques et c'est là qu'ils donneront leurs fameuses fêtes.

Laissons nos joueurs s'amuser ou dormir... A trois heures du matin, un assassin (pour chacun) s'introduira dans leur chambre pour leur trancher la gorge.

Flammes

Il s'agit de Flammes, c'est-à-dire de membres de la fameuse secte l'Aube de Demain (1), groupement dont le but est de se débarrasser des armes (reportez-vous au scénario principal,

où tout est expliqué). Les Flammes (prendre les caractéristiques des Ombres de la Guilde des courtisans) sont contrôlées par Omar Khalir, même si les joueurs ne peuvent pas le savoir. Celui-ci, en faisant tuer les joueurs (qu'il croit sincèrement être les ambassadeurs de Pôle), faisait d'une pierre deux coups: il tuait des porteurs d'armes, ce qui est tout de même le but de la secte et, en éliminant des envoyés de Pôle dans la maison d'un des membres du conseil, il tentait de rallumer l'animosité entre les Derigions et les Batranobans.

Espérons que vos joueurs n'auront pas été trop envoûtés par les charmes lascifs des esclaves... Les assassins, s'ils sont fait prisonniers, revendiqueront avec grandiloquence l'appartenance à leur secte et le but de leur démarche: tuer les armes. Imaginez leur air heureux d'annoncer leur cause et de mourir pour elle... "Oui, l'Aube de Demain vaincra ! Vous serez écrasés par notre puissance !", etc. Ce n'est pas ridicule du tout. Du tout. Les pauvres êtres ne connaissent pas, par contre, les intentions d'Omar Khalir pour la bonne raison qu'ils ne savent pas qu'Omar Khalir est derrière la secte. Soufia El Mouchtari sera effondré par l'événement. Que des diplomates se fassent attaquer chez lui, c'est épouvantable: c'est un coup pour la diplomatie Derigion/ Batranoban et c'est également un coup pour son honneur et celui de sa maison... sans compter qu'il a trahi, sans le vouloir, les devoirs de l'hospitalité. Pas la peine de nourrir de noirs soupçons à son encontre, le pauvre est réellement innocent de tout de qui s'est passé.

Scènes de la vie épuisante d'un ambassadeur

Les joueurs vont passer quelques jours dans la peau des ambassadeurs. Voici ce qu'ils auront à faire (c'est Soufia El Mouchtari qui organisera leur programme).

• Un discours à la Villa Rose, devant les membres du conseil présents à Tehen.

Par ce discours, ils doivent rassurer le conseil Batranoban - rappelez-vous du message qu'on leur a demandé de faire passer... eh bien c'est le moment. Faites-leur faire (enfin, à l'un d'entre eux) un ***vrai*** discours: debout devant la table, avec un papier ou sans papier, comme s'il était vraiment devant quelques membres du conseil et les représentants des guildes. Ils auront droit de préparer ce discours, bien sûr. Ensuite, les membres du conseil poseront des questions

Des faciles: "Pensez-vous que nous pourrons conclure des accords commerciaux donnant la préférence à l'importation de produits Batranobans à Pôle ?" (dans le doute répondre "oui", cela n'engage à rien) ou "Etes-vous réellement persuadés que la paix sera économiquement profitable à tous ?".

Et des difficiles: "Comment croyez-vous que les Batranobans vont résister contre la puissance économique liguée des Vorozions et des Derigions ?" ou "Pouvez-vous nous garantir que les Vorozions n'entreprendront pas d'actions militaires contre nos intérêts ?".

Laissez les joueurs improviser leurs réponses...

• Des dîners chez les représentants des guildes qui essaieront de s'attirer leurs bonnes grâces, voire de leur faire signer des documents quand ils auront bu trop d'alcool. Genre "Puisque vous représentez juridiquement Pôle, ne voulez-vous pas signer ce papier qui m'évitera des démarches administratives inutiles pour mon réseau d'importation de lapin fumé ?".

• Des entretiens personnels avec les membres du conseil (voir encadre) qui voudront leur poser des questions plus précises sur les intentions de Bert III, voire tout simplement collecter des ragots sur l'empereur, sa sœur et leurs fréquentations.

• Enfin n'oubliez pas un des éléments majeurs de leur contrat: il faut qu'ils organisent des fêtes ! Qu'elles soient somptueuses: nous leur faisons confiance.

Et Omar Khalir dans tout cela ?

Omar Khalir est le doyen de la Guilde des épices, donc un personnage très important... les joueurs pourront, sans que cela leur paraisse étrange, demander à le voir.

Mais la réponse qui leur sera faite sera encore plus étrange: Omar Khalir s'est mis, volontairement, sous le joug de l'Eau Dormante.

L'Eau Dormante ? Une très vieille tradition Batranoban. Quand un haut dignitaire de l'Etat a une raison valable de se croire menacé ou qu'il a un travail intéressant la sûreté de l'Etat à mener, il peut décider de disparaître de la circulation pendant un an. Personne, ni sa famille, ni ses amis, ni ses serviteurs ne savent où il est - en général dans une propriété du conseil, quelque part sur le territoire. Même les membres du conseil ignorent le lieu de son éloignement volontaire... tous, sauf le chef du conseil, car il doit bien y avoir quelqu'un qui transmette les messages, les ordres ou les découvertes de l'exilé.

Et cela fait un mois (remplacer cette durée par le temps qui s'est écoulé depuis que les joueurs ont éliminé Heinrike Wolfe) qu'Omar Khalir a ainsi décidé de disparaître, affirmant que de cruels assassins Derigions en voulaient à sa vie. De sa retraite, où qu'elle soit, il dirige encore la guilde et continue ses recherches sur les epices.

Le plus "drôle" est que, quand un homme tombe sous le joug de l'Eau Dormante, la coutume veuille que

Les interlocuteurs des joueurs à Tehen

Sont présents, à Tehen, quatre membres du conseil (plus le chef, Moktar de Sharcot, dont nous parlerons plus tard). Ce seront eux qui poseront les questions aux joueurs et assisteront à leur discours (ajoutez-y divers représentants administratifs, ainsi que des dignitaires des Guildes)

- Soufia El Mouchtari: nous vous l'avons déjà présenté. Farouche partisan de la paix, c'est un homme loyal qui se sent, de plus, une dette envers les joueurs à cause de la tentative d'assassinat dont ils ont été victimes chez lui. Il fera de son mieux pour les aider et sera toujours disponible.

- Ikram Seff: le contraire... homme sec aux réflexions incisives, il est convaincu que les Vorozions et les Derigions se sont entendus sur le dos des Batranobans et tentera de déstabiliser les joueurs. Il n'est cependant pas lié de manière particulière à Omar Khalir.

- Mustaf Keline: ce gros homme débonnaire, pas vraiment désagréable, est prêt à être convaincu par celui qui parlera le mieux ou le plus fort. D'un naturel optimiste, il trouve qu'Ikram Seff exagère dans ses prédictions et sera heureux d'être rassuré

- Bileh Akabh: toujours prêt à faire des plaisanteries, intelligent et plein d'humour, il attend cependant toujours l'opinion de... sa femme pour se décider. Celle-ci, Virella, cloîtrée à la maison comme toute bonne épouse Batranoban, y donne de somptueux dîners auxquels les joueurs seront conviés. Ils s'apercevront rapidement que c'est elle qui pose les questions et elle qu'il faut convaincre

personne ne prononce même plus son nom ou ne réponde à aucune question le concernant... "afin que même les esprits l'oublient". Cette coutume est encore bien respectée... ce qui fera que les joueurs auront l'impression, quand ils essaieront (discrètement, nous en sommes persuadés) de se renseigner, de parler à des êtres soudainement devenus sourds.

- Et, hum, par hasard, vous ne sauriez pas où l'on peut trouver Omar Khalir ?
- Oui, le temps à Tehen est vraiment exceptionnel pour la saison.
- Omar Khalir... vous savez, le doyen de la Guilde des épices ?
- Vous reprendrez bien un petit loukoum ?

N'exagérons pas: ce mur de silence ne pourra pas tenir très longtemps. Au bout d'un moment, Soufia El Mouchtari expliquera discrètement aux joueurs de quoi il retourne... ne serait-ce que pour les empêcher de faire des gaffes. Il confirmera, par contre, qu'il est totalement impossible de le rencontrer... avant la fin de l'Eau Dormante, c'est-à-dire dans 11 mois.

Moktar de Sharcot

Seul Moktar de Sharcot, le dirigeant du conseil, sait où se cache Khalir. Il suffit de lui faire dire... ou de découvrir, dans son bureau à l'intérieur de sa belle villa de Tehen, des messages qui lui sont adressés (les joueurs peuvent suivre le coursier) à propos, entre autres, de l'exploitation du Sable Ombreux.

Moktar est un homme âgé, malade, à l'esprit faible et complètement ravagé par les drogues. Il se dira trop fatigué pour aller entendre le discours des joueurs et assister à leurs dîners et ne donnera qu'une seule réception - mais luxueuse - chez lui. Ce sera sans doute le moment d'agir et de s'éclipser discrètement pour aller fouiller dans ses affaires... attention, il s'agit quand même du chef du conseil. Ce qui veut dire que sa villa est immense, qu'il possède plusieurs bureaux, que tous sont fermés à clef et gardés, et qu'à l'intérieur les documents les plus importants sont dans des coffres eux aussi fermés à clef.

Peut-être y a t-il d'autres moyens possibles: en jouant sur les drogues ou sur l'alcool, ou en trouvant une occasion de le menacer physiquement - Moktar est faible et peureux.

Mais pour cela, il faut trouver une occasion de le voir seul à seul... et d'avoir pris d'autres identités que celles d'ambassadeurs de Pôle, bien sûr.

Une oasis dans le désert

Omar Khalir est réfugié dans une magnifique forteresse à dix polacs au sud-est de Tehen, accessible par une piste sablonneuse et déserte. La forteresse, installée dans une oasis accueillante (mais entourée par un desert brûlant et mortel), abrite une centaine d'archers et de soldats des meilleurs régiments Batranobans (faites votre choix)... mais pas de porteurs d'arme. Ils ne connaissent pas la véritable identité de l'homme qu'ils protègent. Khalir a également, pour son usage personnel, un harem d'une dizaine de jolies créatures. Les hommes font des tours de garde et l'intérieur de la forteresse, entourée de douves, n'est accessible que par un pont-levis... qui est, la plupart du temps, remonté.

Voilà... Il n'y a pas grand-chose de plus à dire, à part: bon courage. Que ce soit par la ruse ou par la force, la partie va être ardue. Seule bonne nouvelle: dès que les joueurs arriveront à portée de Khalir (et que celui-ci sentira la partie perdue) il se suicidera en avalant du poison, et cela sans même essayer d'utiliser ses pouvoirs... bien que ce soit un Stilfari. Terrorisé par les armes, il a trop peur d'être fait prisonnier (ou drogué, ou endormi...) et de parler sous la torture... de toutes les choses qu'il sait, et entre autres du plan de l'invasion future de Tanæphis.

Les joueurs découvriront parmi ses papiers:

- la preuve qu'il commanditait des actions de l'Aube de Demain (arrêtez de rire...). Par la mort de leur chef, la secte va être un peu désorganisée pendant quelques temps: c'est toujours cela de pris

- des documents prouvant qu'il "tenait" des membres du conseil Batranoban (à donner à Lætitia).

- Et une carte... celle des courants de navigation de la Pointe de Nulle Part ..

1 Oui, ce nom est ridicule. Mais ce sont les membres de la secte qui l'ont choisi

Chapitre 6
L'origine des armes

Avertissement: Bien évidemment, pour tout ce qui concerne la chronologie et les cycles de Raz, la base est le cycle de Raz actuel tel qu'il est vécu sur Tanæphis.

Quel est le rapport entre une petite boule pleine de pointes qui vole, une plaque de quartz rangée sur une étagère et une Arme-Dieu ? Devinez...

L'origine des armes se perd dans un passé immémorial, un passé qu'aucun habitant de Tanæphis n'a pu connaître pour deux raisons: elle date du précédent cycle de Raz et elle eu lieu sur Væriel, le continent loin à l'est de Tanæphis dont certains soupçonnent l'existence depuis maintenant un certain temps.

Mais les armes n'auraient jamais pu voir le jour sans un homme, maintenant considéré comme une légende chez les siens après avoir été considéré comme l'un des plus grands scientifiques de son temps: Silas Kramer, Stilfari fondateur de l'Université de Thaumaturgie Silas Kramer d'Irkann, la capitale de Væriel. Si les armes ont bien un père, c'est lui, quoiqu'elles tendront sûrement à le détester quand elles découvriront la vérité.

Mais avant de s'attarder sur la vie de l'homme le plus important du monde de Bloodlust, jetons un œil sur la technologie aux mains des Stilfari'n de Væriel et leur compréhension du fluide. Pour plus de détails sur l'organisation politique, administrative et sur la chaîne de commandement sur Væriel, reportez-vous aux chapitres décrivant l'île de Sulustan, quelque part dans cette imposante extension. Væriel, c'est la même chose en beaucoup plus grand et en pire.

On ne roule pas sur un Stilfari

Les Stilfari'n, comme on appelle cette caste de scientifiques qui utilisent leur technologie afin d'agir sur les forces primordiales de la nature, découvrirent l'existence du fluide et ses effets lors du cycle de Raz précédent, juste avant leur prise de pouvoir totale du continent, en étudiant certaines zones géographiques où la faune et la flore ne se développaient pas de façon harmonieuse: les Jungles d'Homar, le gouffre de Mattelm, les fosses d'Ishtarr. Tant de zones où biologistes et zoologues en perdaient leur latin et où, maintenant encore, des créatures monstrueuses y sont découvertes. Grâce à la puissance et à la gloire des Stilfari'n, elles sont éradiquées de la surface de Væriel, mais on ne sait ce qui se passerait si un jour, elles parvenaient à résister et à envahir le continent...

C'était il y a bien longtemps, à l'époque où les Stilfari'n se servaient de leur technologie pour le bien de Væriel. Du temps où ils juraient allégeance à l'Empereur. Du temps où la science était librement apprise par tous. Du temps où Væriel brillait par sa culture.

Les premiers explorateurs qui réussirent à survivre à ces régions hostiles ramenèrent des spécimens inconnus de plantes, dont le développement n'avait pu se faire qu'aidé par une puissante magie. Pour ne prendre qu'un exemple, les racines vivantes d'Homar qui avaient exterminé l'expédition du Sharkar Markbouli, qui n'avait dû son salut qu'au sacrifice de tous ses porteurs (les mauvaises langues racontent qu'il les a poussés lui-même dans les vrilles carnivores pour s'en sortir). Quand il se présenta à Irkann, seul, blessé, aux portes de la mort, il était porteur d'une bouteille contenant des pousses de racines vivantes. Ce sont ces plants qui furent à l'origine des Jardins du Palais d'Irkann, où même les Elus de la Division Noire de l'Empereur hésitent encore à poser la botte ferrée. Mais ils furent aussi à l'origine de la découverte de cette énergie inconnue jusqu'alors, source des mutations incontrôlées et de bien des mystères, le fluide.

Il est d'ailleurs important de noter que personne sur Tanæphis n'appelle le fluide par son nom, puisque personne, depuis que les Elfes sont morts, ne sait comment fonctionne la magie.

Empiriquement, puis de plus en plus précisément, les scientifiques isolèrent le principe actif responsable de ces mutations. Cela ne fut pas sans un certain mal et de nombreux esclaves sont morts durant de trop nombreuses expéditions. Moins d'une sur dix revint avec des échantillons dignes d'intérêt pour la communauté scientifique d'Irkann. Les autres disparurent corps et bien. A cette époque, il n'était pas rare qu'un monstre n'apparaisse, portant encore en lui des effets ou des morceaux des soldats de l'escorte des expéditions.

Certaines créatures entrées dans la légende de Væriel avaient même la forme monstrueuse d'un enchevêtrement de corps liés entre eux contre nature par une gelée visqueuse et sentant la chair en décomposition. Ce n'était qu'un mélange de corps, de membres, de visages crispés et hurlants qui, assimilés par la créature depuis

parfois des siècles, demandaient la libération de la mort. Depuis, afin de mieux les comprendre, ces créatures ont été reproduites en laboratoire, pour étudier leurs facultés et leur mode de reproduction. Certaines servent encore d'armes pour certaines division spéciales de l'armée, directement sous les ordres de l'Empereur dans les guerres de conquête

C'est en comparant plusieurs milliers de cellules, en les étudiant au plus profond de leur cœur avec les appareillages dont ils disposaient à l'époque, que les Stilfari'n découvrirent le fluide en tant qu'énergie.

Ils apprirent vite à le stocker en utilisant des mécanismes simples, à base de matériels lourds et lents, qui stockaient le fluide comme de l'électricité statique (visuellement, c'est tout à fait le style de materiel que l'on trouve dans les films de Frankenstein avec Boris Karlov ou au palais de la Découverte: grandes étincelles, grosses boules de cuivre, etc.). Avec la destruction de l'Université de Trohate, ils découvrirent que trop de fluide concentré en un même endroit se comportait comme une masse critique (pour ceux qui débarquent, reportez-vous au chapitre concernant les tempêtes d'Epices dans Contes et Légendes pour tout savoir de la puissance d'une explosion de fluide). Trohate est encore à présent une zone interdite gardée et protégée jour et nuit par deux régiments des divisions Rouges et on raconte que la nuit des cris qui glacent le sang des soldats les plus endurcis se font entendre dans les restes vitrifiés de la cité, mais la densité de fluide baisse de jour en jour.

La découverte de cette masse critique fut la cause d'un changement monumental dans la vie des habitants de Værìel. Dans ce qui reste dans toutes les memoires comme les Journées de Fer et de Feu, les Stilfari'n déposèrent l'Empereur et prirent le pouvoir sans condition. Ils fondèrent ce jour-là une technocratie et abandonnèrent les recherches scientifiques qui visaient à procurer le confort et le luxe au continent pour s'enfoncer dans les arcanes les plus sombres de la puissance. Ils développèrent une connaissance parfaite de l'être humain et de ses réactions au fluide, mais leur contrôle de cette énergie primordiale continuait à leur échapper. Ils ne pouvaient asseoir leur pouvoir que sur la force brute, sur la capacité à détruire une cité avec une force digne d'une Mère de toutes les Tempêtes de l'ouest de Tanæphis.

L'hiver de Raz passa sur la planète, causant les dommages que l'on sait sur Tanæphis. Væriel, de par sa position géographique, était de base moins touché que son voisin, mais les Stilfari'n se servirent de leur science pour s'assurer que le continent passerait l'hiver.

La température de Væriel chuta au fil des années, mais les Stilfari'n utilisèrent le fluide pour creuser à travers le manteau terrestre jusqu'à atteindre le magma en fusion. Ils creusèrent des galeries, raserent des montagnes et créèrent un reseau qui couvrait toute la planète, un gros radiateur dont les cicatrices sont encore visibles plusieurs milliers d'annees plus tard.

Histoire de Silas

Silas Kramer est né au milieu de l'hiver de Raz dans la banlieue d'Irkann et ses parents faisaient partie de l'administration.

Il est responsable de la découverte la plus importante de ces derniers millénaires, le transfert d'âmes et les machines pensantes.

Dès ses jeunes années, Silas Kramer dévoila un esprit scientifique qui le fit entrer très jeune à l'Université d'Irkann, qui deviendra plus tard, l'Université de Thaumaturgie qui porte son nom. Il n'avait pas son pareil pour arracher les pattes et les ailes des animaux. Il ne s'arrêtait pas aux raisonnements habituels, quand on arrache les pattes à une gronouille elle devient sourde

et prenait un certain plaisir à poursuivre ses études sur les systèmes nerveux de ses petits camarades. Il se fit très vite remarquer par la Technocratie en place quand il se servit du cerveau de son voisin de classe durant les cours d'Encéphalique pour prouver ses théories sur la migraine. Cet esprit d'investigation et de sacrifice (surtout celui des autres) lui valut une place d'honneur dans le cours de théodicée.

Il associa alors toutes ses connaissances, celles qui lui venaient de son étude des rayonnements actifs du fluide, celles qui lui venaient de la mécanique du stockage et de la transmission du fluide.

A l'époque apparurent les premières armes "légères" se servant du fluide comme énergie. C'était des appareils complexes, mais largement plus portables que les containers de stockage destinés aux gigantesques explosions. Ces premières armes avaient une forme de sceptre et une charge unique de fluide, une seule pile en somme qui consistait en un éclat de cristal, très similaire à un éclat de quartz. De plus, l'effet n'était jamais le même, la magie nécessitant un dosage plus que précis pour fonctionner. Les scientifiques de l'époque s'arrachaient d'ailleurs les cheveux pour mettre au point des tables de conversion entre le dosage de fluide et les effets. Ils n'y sont jamais parvenus et on a souvent vu des soldats faire fondre leur adversaire dans une grande giclée d'acide au lieu de le paralyser, ce qui était pourtant le but recherché à l'origine. Quand l'effet recherché était atteint, c'était toujours une coïncidence. Le seul résultat probant qui montrait qu'ils étaient dans la bonne voie était l'alignement des cristaux.

L'utilisation de ces armes terrorisait suffisamment la population pour assurer le pouvoir de la technocratie.

C'est un accident qui mit Silas Kramer sur la piste du transfert d'esprits. Durant de longs mois, Silas étudia le stockage du fluide et la possibilité de le relâcher en le contrôlant. Pour cela, il avait besoin de plus en plus de cristaux de stockage et de plus en plus d'esclaves, enfin de volontaires, pour ses expériences.

Le grand œuvre de Silas était la liaison du cerveau humain sur des matrices de cristaux de stockage. Il avait cette grande idée que seule l'âme (appelez cela comme vous voulez, lui, c'était l'âme, un concept relativement universel) pouvait contrôler la puissance du fluide et l'asservir. Il était persuadé que le cerveau était le siège de la pensée et de l'esprit. Restait le plus délicat, la liaison elle-même. Il tenta d'abord de faire pousser dans le cerveau de ses cobayes des matrices de cristaux de stockage en injectant une formule précipitée liquide des cristaux en lieu et place du liquide céphalo-rachidien. Cela ne marchait pas du tout, mais pas du tout, tuant net le cobaye sans autre résultat et quand il avait de la chance, dans d'atroces souffrances. La plupart du temps, c'était pire.

C'est Steflaye, un esclave compatissant, qui fit la dernière bêtise de son existence et qui assura l'éternité de son maître.

Silas Kramer avait abandonné l'idée d'implanter la matrice cristalline dans le cerveau et tentait de faire le contraire, sans toutefois comprendre les tenants et les aboutissants de ce qu'il voulait réaliser. Il travaillait un peu dans le flou.

Steflaye nettoyait l'appareillage de stockage du fluide avec ses sphères en cuivre, ses manivelles et ses roues dentées quand il était encore en marche. La charge d'électricité statique contenue dans les sphères le foudroya et le tua sur le coup. Il mourut dans un grand éclair blanc.

Ce n'est pas cela qui attendrit Silas Kramer.

Il fit débarrasser le corps et retourna à ses expériences sur la matrice en cours de stockage.

Mais cette fois-ci, pour la première fois depuis le début de ses expérimentations, les cristaux étaient parfaitement alignés, alors qu'aucune préparation n'avait été nécessaire. Silas ne se laissa pas aller à la facilité. Avec l'esprit scientifique qui le caractérisait, il refit ses expériences de nombreuses fois sans arriver au bon résultat. Un seul élément avait pu servir de catalyseur à l'expérience: ce bon Steflaye et son électrocution.

Silas Kramer reproduisit l'expérience en affinant et modernisant le processus au fur et à mesure, aidé en cela par quelques cobayes volontairement choisis parmi ses esclaves.

Silas se retrouva donc avec un batch, le 01, de cristaux parfaitement alignés. Il n'avait jamais été aussi près du but, mais n'en savait encore rien.

Ce n'est que lors de ces expériences de contrôle du fluide qu'il se rendit compte qu'il avait atteint son but. Non seulement les appareils reliés aux cristaux libéraient le fluide comme il le désirait, mais ils réagissaient à des stimulis simples comme s'ils étaient doués d'une conscience propre. Au fil du temps, il put obtenir des résultats encore meilleurs en conditionnant les cobayes à des tâches prédéterminées.

Le batch 01 est encore conservé comme une relique dans le musée de l'Université.

Il fallut à Silas Kramer 40 ans pour peaufiner le processus et l'appliquer à des matrices de cristal de plus en plus chargées, ainsi qu'à rédiger la thèse expliquant le phénomène. Dans le même temps, et parallèle-

ment à ses travaux, il prit la tête de l'académie des Stilfari'n, fonda l'Université de Thaumaturgie et fut proclamé Empereur de Væriel.

Silas Kramer, premier Empereur Stilfari de Væriel n'est pas mort dans son lit. Sentant sa fin proche, il transmit le pouvoir à son fils et s'autoadministra le transfert total. Son esprit fut alors enchâssé dans une plaque de quartz conservée depuis lors dans la chambre forte du palais

Si l'on réfléchit bien, c'est en fait Steflaye qui fut le véritable père des armes. Mais ce n'est pourtant pas lui à qui on a érigé une statue de vingt metres de haut dans les jardins de l'Université et dans toutes les grandes villes du continent. Il n'eut droit qu'à l'habituelle et écologique conversion en compost, ce qui n'est pas si mal.

Mais quel rapport avec les Armes-Dieux ?

La découverte de Silas Kramer, ainsi que la découverte conséquente des machines pensantes, ces objets technologiques contrôlés par les matrices de cristaux dont les Shakrans sont l'exemple le plus visuel et le plus fun, changea radicalement la politique sur Væriel.

A présent, et ce depuis plusieurs milliers d'années, l'exécution capitale n'est plus utilisée, sauf à de très rares exceptions près, la plupart du temps pour faire un exemple ou un génocide.

La peine capitale est maintenant le transfert. Pour cela, l'esprit du prisonnier, qu'il soit politique ou de droit commun, est arraché à son corps et enchâssé dans une plaque de cristal. Les plaques sont rangées dans de gigantesques bibliothèques-prisons où elles sont monitorées et surveillées jusqu'à leur utilisation future. Le corps, lui, est entièrement biodégradé et sert la plupart du temps à nourrir les vrilles des racines vivantes des Jardins du Palais.

En théorie, l'esprit du prisonnier serait libre de se lamenter pendant des siècles et perdrait peu à peu toute notion de santé mentale: le prisonnier, ou plutôt ce qu'il en reste devient un légume qui baverait continuellement s'il avait encore des glandes salivaires.

Le quart d'heure de branlette physico-quantique

Par contre, l'esprit du prisonnier entre en contact avec certaines forces fondamentales: c'est ainsi



qu'il apprend à manipuler empiriquement le fluide, ou plutôt un niveau d'énergie du fluide.

Après un temps de latence variable, de quelques années à quelques siècles, la plaque de quartz est transférée dans une des machines pensantes.

Il y a deux méthodes: soit la machine pensante est assez grande pour incorporer la plaque entière, et dans ce cas on l'implante directement, soit on transfère d'abord la plaque dans un cristal plus petit, en employant à peu près le même processus que le transfert original. De toute façon, le prisonnier est à l'état de legume à ce moment-là.

A ce niveau de pensée, le prisonnier n'a pas plus de conscience qu'un mixer ou en l'occurrence qu'un Shakran. C'est la manipulation du fluide qui lui donne son énergie et ses pouvoirs s'il en a. Dans le cas d'un Shakran, sa manifestation est évidente puisqu'il vole.

Certains des prisonniers sont déjà sélectionnés en vue d'une tâche particulière et les Stilfari'n tentent de leur inculquer certains réflexes qui leur serviront plus tard. C'est la raison des pouvoirs technologiques des Armes-Dieux. A force de se faire répéter "Tu seras une tronçonneuse magique, mon fils", ça laisse des traces inconscientes comme nous verrons un peu plus loin.

Remontons le temps...

Il faut maintenant remonter le temps, à l'époque où les Pères des Gadhars se réveillèrent aux alentours de l'an 3000 de l'année de Raz.

C'est aux alentours de 3400, par rêve et par transe que certains Pères, plus ou moins consciemment et grâce à leur mémoire génétique, recommencèrent à manipuler le fluide. Ils retrouvaient, de manière un peu empirique, les gestes et les états d'esprit, les rythmes qui permettaient d'absorber la force vive, de courber la nature, de devenir plus grand et plus fort.

Ces Pères devinrent les plus grands sorciers du continent, au sens littéral du terme.

A cette époque, ils construisirent des cités gigantesques, des temples perdus au fond de la jungle, des pistes dallees qui traversaient la forêt d'un bout à l'autre. La Civilisation des Pères était éclatante et ils considéraient quelque peu les humains comme leurs enfants.

Le plus puissant des Pères était connu sous le nom d'Iswanatti. Sa femme s'appelait Tinouata. Elle venait d'une autre branche du peuple Gadhar, une branche dont les ancêtres avaient été mis en contact avec des formes beaucoup plus noires de magie. Et la mémoire ancestrale de Tinouata lui enseigna la façon de s'approprier le fluide des hommes, ce qu'elle fit, sans aucun scrupule. Elle devint puissante, plus encore que son mari, mais la folie la guettait.

Iswanatti tenta de lui faire changer d'avis, mais elle refusa et les Pères réunis autour d'Iswanatti l'affrontèrent

La puissance des Pères était telle qu'ils arrachèrent des fragments des trois Lunes et qu'ils les précipitèrent sur Tinouata pour la faire plier, mais sans succès. Voyant leurs forces s'affaiblir et ne voulant pas céder, ils arrachèrent un morceau de l'un des soleils et le précipitèrent sur Tinouata. Celle-ci protégea son fils, Wattanani, dans un réflexe maternel et tous les Peres disparurent dans un gigantesque éclat de lumière.

Le morceau de soleil avait percuté la jungle, tuant tous les participants au combat à l'exception de Wattanani, il avait littéralement volatilisé la région.

La suite, toutes les légendes la racontent. Wattanani écouta le morceau de "soleil", car tels étaient ses pouvoirs, ceux de l'astre le plus brillant, et forgea son marteau, Sunbeam ShapeGiver.

La déchirure

Mais cette débauche de magie avait eu un autre effet. Une déchirure, une ouverture sur quelque chose qui n'aurait sinon jamais dû, ni jamais pu entrer en contact avec le monde de Tanæphis. Une brèche dans un des niveaux d'énergie du fluide lui-même, celui qui permettait aux consciences enfouies dans les matrices cristallines de contrôler le fluide. La déchirure agit comme un entonnoir dans la structure du fluide jusqu'à Tanæphis.

Et la première Arme-Dieu s'incarna dans le métal.

A ce moment précis, sur les gigantesques rayonnages des prisons de Væriel, la première matrice cristalline cessa d'émettre ses signaux.

Par la suite, attirées par le rythme du marteau des forgerons sur le métal en fusion, et ses résonances avec certaines harmoniques du fluide, d'autres armes s'incarnèrent. Sur Væriel, de plus en plus de plaques de quartz cessèrent de donner des signes de vie, le monitoring est supposé tomber en rade et après quelques tests, les Stilfari'n la jettent en râlant, car le processus consomme beaucoup de temps, d'énergie et d'esclaves.

Le processus d'arrivée dans une arme et le traumatisme qui en résulte est tel que ce qui reste de conscience au prisonnier est instantanément anéanti. Il ne lui reste plus que les bribes du cerveau reptilien, sa capacité à manipuler le fluide et à l'absorber et l'agressivite naturelle de quelqu'un qui vient de passer les derniers siècles ou les

"Encore un screm et il sera à portée."

La présence de GrenZuf à mes côtés me rassurait un peu, bien que ma fébrilité n'ait cessé de croître depuis le début de ce complot insensé. Comme de coutume à la fin de chaque cycle, TramKat descendait la Vallée Mémoriale en laissant sa forme éthérée entraînée par le Flot Discursif. Il heurta violemment le filet psychique que GrenZuf et moi-même avions tendu en travers de la vallée. Immédiatement, nous sûmes que nous avions fait une erreur en sous-estimant la puissance de TramKat. Avant même que les lames virtuelles des autres conjurés n'aient pu le transpercer, il avait, dans un tourbillon d'énergie, fait voler en éclats notre filet et établi ses défenses. Nous ne pouvions lutter contre une telle puissance. Il ne restait comme seule issue que la fuite. Plutôt l'exil matériel volontaire que la dissolution dans un Puits Oublieux. Quelle folie avait été la nôtre que de nous attaquer à un des Majeurs. Sans une pensée pour les amis que j'abandonnai derrière moi, je franchis le Voile Métamorphique.

Clang... Clang... CLONK.

Le marteau de Brumhold se brisa sur la lame de l'épée nouvellement forgée. Elle sortait à peine du brasier fumant de sa forge et pourtant elle était déjà refroidie, son tranchant impeccable et un éclat tel qu'on l'eût cru polie la veille. Surpris, Brumhold leva l'épée pour l'examiner. Elle était d'une légèreté insoupçonnable et parfaitement équilibrée. Une diffuse sensation de chaleur s'en dégageait, remontant dans le bras de Brumhold jusqu'à envahir tout son être. Le forgeron éclata d'un rire puissant en faisant tournoyer l'arme au-dessus de sa tête. Pas de doute possible, son épée était habitée.

Les couleurs, les sons, les odeurs... tant de choses à découvrir. Et cet être si fragile qui me tient dans sa main, tissu de passions éphémères et contradictoires. Je dois apprendre. Apprendre à le connaître, à le comprendre. Apprendre... et peut-être parviendrai-je à découvrir ce que je fais ici, à rappeler ce souvenir diffus de ce que j'étais avant de me glisser dans cette gangue de métal. Apprendre...

dernières années dans une plaque de quartz, même s'il n'en a plus aucun souvenir, à part parfois les commandements inconscients qui lui furent inculqués durant sa préparation: les tronçonneuses sont donc beaucoup moins mystérieuses maintenant.

Les armes mineures sont des armes qui ont vraiment raté le transfert, qui restent au niveau reptilien et qui n'iront jamais plus loin.

Hé oui, les armes sont donc, à l'origine, des prisonniers bannis dans des plaques de quartz rangées sur des étagères. Ça calme !

Elu-cubrations (© S Bura)

Toutes les machines pensantes dégagent une certaine pulsation absolument imperceptible, sauf par ceux qui sont choisis pour les commander. Certains membres des hautes sphères de l'administration de Væriel sont choisis pour leur valeur et subissent un traitement chimique et physiologique, ainsi qu'un bannissement limité dans une frange du sous-espace, extrêmement désagréable, pour les synchroniser aux machines pensantes. Il s'agit de militaires, de scientifiques, de médecins, de bourreaux et bien sûr des Stilfari'n.

Grâce à ce court passage, qui est exactement la même chose qu'un transfert à l'exception de la seconde finale, les "Elus" sont non seulement capables de reconnaître une machine pensante, mais également de commander celles avec lesquelles ils sont synchronisés. Le bannissement étant très dangereux, on évite d'en abuser et les Elus ou les Stilfari'n ne sont jamais synchronisés à plusieurs dizaines de machines pensantes.

Ils sont également capables de commander une machine pensante non synchronisée.

Comme on peut s'en douter, les Armes-Dieux dégagent la même pulsation qu'une machine pensante, d'où la surprise des voyageurs de l'autre continent quand ils arrivèrent sur Tanæphis. Ce n'est pas la pulsation qui semble étonnante (après tout, même les barbares peuvent avoir des machines pensantes) mais la combinaison des pulsations et du statut de Dieu de l'arme qui en fait un être conscient et non plus un légume tout juste bon à manipuler le fluide pour faire voler la petite boule pleine de pointes.

Certains Stilfari'n sont capables, après avoir été synchronisés avec un grand nombre de machines pensantes au risque de leur vie et de leur santé mentale, de contrôler une arme s'ils y mettent vraiment du leur.

C'est pour cette raison que les armes perdent tout sens commun en les voyant, car elles sentent au plus profond d'elles-mêmes qu'ils ont une notion très floue de leur nature et qu'ils sont capables de les contrôler. Elles perdent également toute réalité quand elles croisent une machine pensante, dans le rayon de communication habituel des armes,

car elles captent ce qu'il reste de son esprit et ce n'est pas joli joli.

La fin ?

Alors, maintenant, rien que pour vous faire un peu réfléchir. On vous a dit que Silas Kramer, le premier des Empereurs Stilfari'n avant de mourir s'était autoadministré le transfert d'esprit. Et si sa plaque de quartz, malgré la protection des Divisions Noires avait cessé d'émettre ? Et si Silas Kramer, malgré toute sa science s'était retrouvé entraîné malgré lui sur Tanæphis par la déchirure? Si, attiré par le bruit du marteau sur le métal en fusion il s'était incarné dans une arme ? Si, parce qu'il était plus puissants que les autres prisonniers envoyés dans les limbes, il avait conservé des bribes de souvenirs ? Il aurait sûrement tenté de détruire la cohésion du continent, de détruire la Forteresse Tanæphis.

Et qui mieux que Tangorogrim, qui créa la Mort Carmin, incarna mieux la destruction sur Tanæphis ?

Réfléchissez...



Quelques particularités de Sulustan

Effet des lunes sur le comportement

Même si les lunes (Œphis, Næneg et Taamish) qui gravitent autour de la planète sont aussi visibles sur Sulustan (et surVæriel) que sur Tanæphis, elles n'ont pas un effet aussi important sur le comportement des êtres vivants. Le maître de jeu devra donc tenir compte de l'influence des lunes lorsqu'il jouera ses PNJs mais cela n'affectera en aucun cas les caractéristiques de ces derniers. Dans le même ordre d'idée, les joueurs pourront faire varier leur comportement et leur personnalité selon l'emplacement des lunes dans le ciel mais cela ne modifiera jamais les désirs des personnages-joueurs.

Vous comprendrez donc aisément pourquoi les personnages décrits dans les pages qui suivent ne possèdent pas la compétence "Astronomie". Le culte des lunes et l'art de l'astronomie ne sont présents ni sur Sulustan ni surVæriel, tout simplement parce qu'ils n'affectent pas assez la vie des peuples qui y vivent.

La monnaie sur Sulustan

Même si certaines peuplades primitives de l'île utilisent une forme de monnaie particulière (coquillages, pépites de minerais rares, pierres précieuses taillées ou non), les Væreliens possèdent un système monétaire basé sur les dents humaines. Ces dernières doivent être traitées dans un laboratoire spécial de Væriel avant de pouvoir être utilisées. En fait, les dents utilisables en tant que monnaie sont reconnaissables par tout Værelien mais un étranger devra réussir un jet de Repérage à +30% pour y parvenir. En effet, les dents, une fois traitées, sont recouvertes d'une légère couche de nacre bleutée du plus bel effet.

Bien qu'il n'existe aucune correspondance réelle entre la monnaie de Tanæphis et celle de Væriel, on peut cependant imaginer le petit barème suivant:

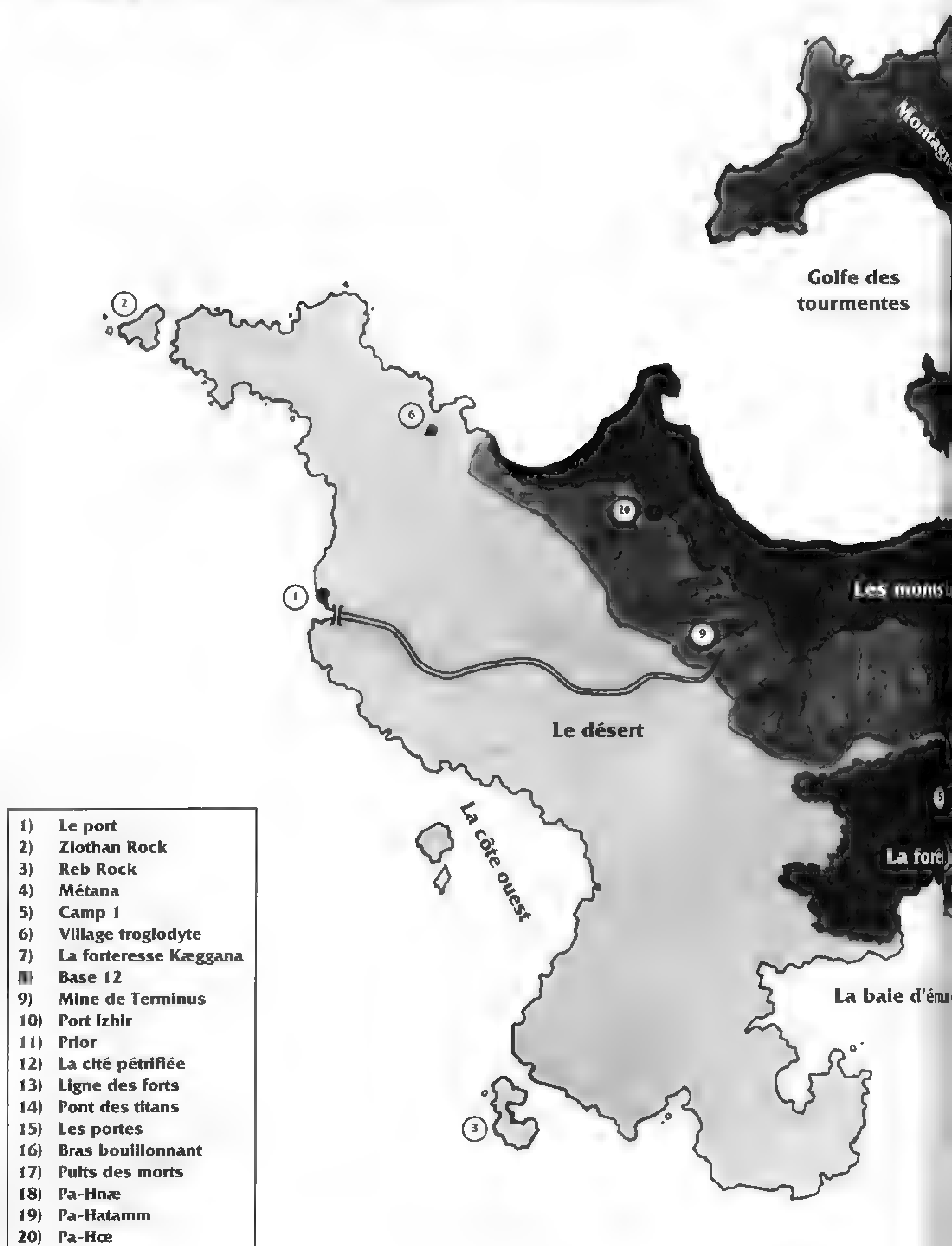
1 ceste (ou autre monnaie de Tanæphis) = 1 incisive
2 incisives = 1 canine = 20 molaires

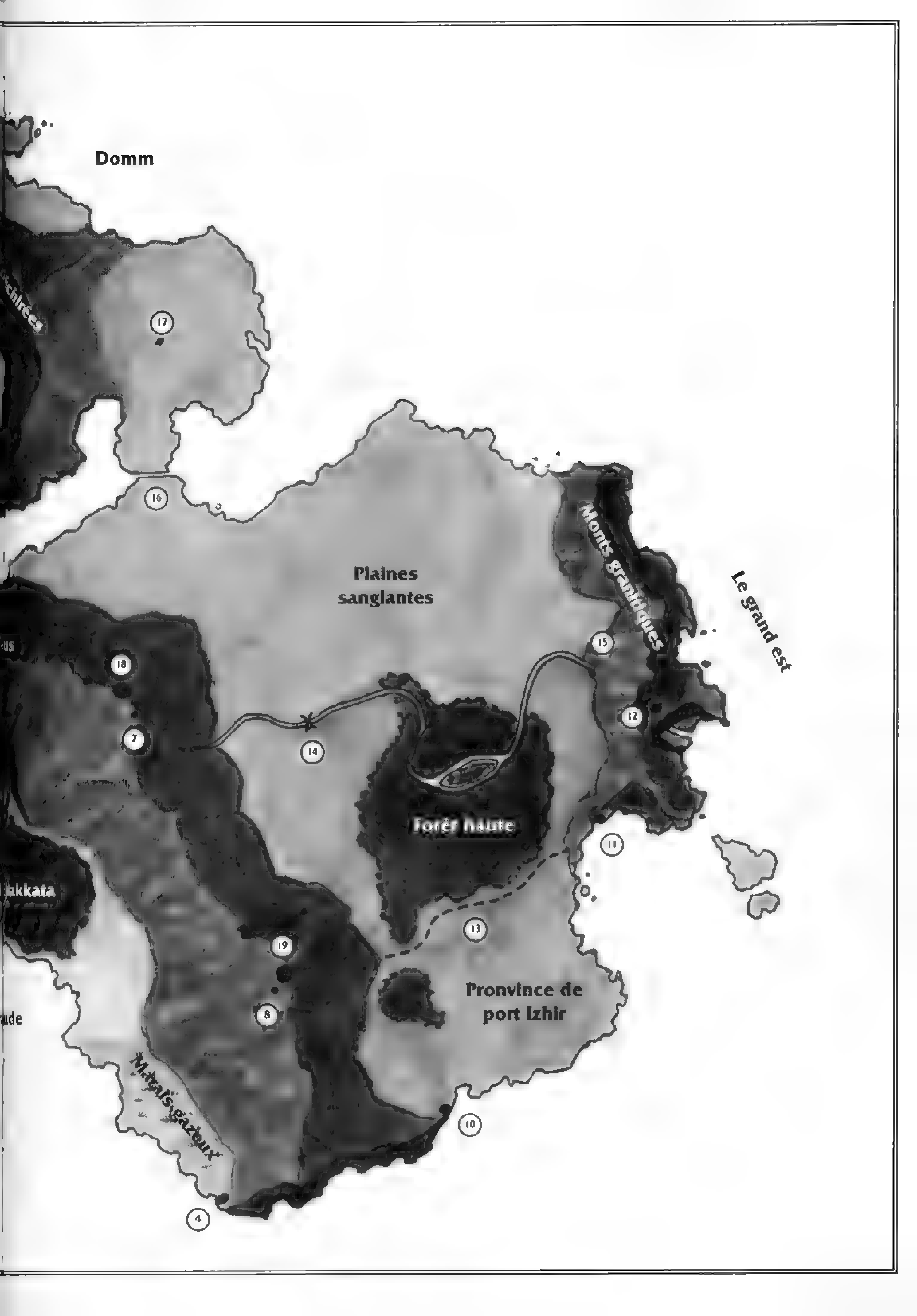
Les dents de certains animaux qui vivent uniquement sur Væriel sont quelquefois utilisées par les hauts dignitaires Stilfari'n. Certaines de ces grosses dents valent plusieurs centaines de canines. Pour un Stilfari, payer ses achats avec des canines ou des incisives est un signe de pauvreté. Rendre la monnaie avec lesdites dents lorsque l'on vend quelque chose à un Stilfari est considéré comme une très grave insulte.

Le langage

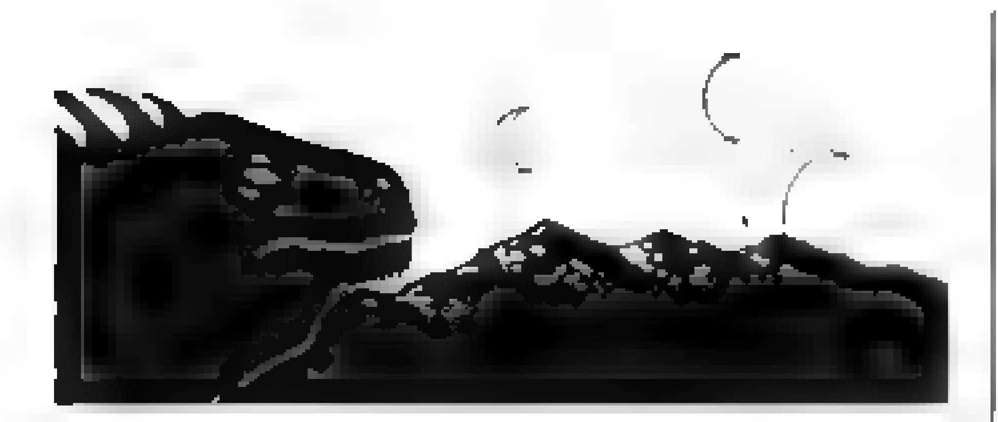
Vous trouverez page 164 les règles concernant la communication entre vos joueurs et les habitants de Sulustan.

Carte de Sulustan




Domm
17
16
Plaines
sanglantes
Monts granitiques
Le grand est
15
18
7
14
12
Forêt haute
11
13
19
8
Pronvince de
port Izhir
Marais gazeux
10
4

Chapitre 7
La côte ouest



Description générale

Du sable et des cailloux à perte de vue. C'est en résumé ce que les personnages peuvent apercevoir en longeant la côte ouest et c'est en fait à peu près tout ce qu'il y a de ce côté de Sulustan. De loin, c'est vrai, on peut penser que cela ressemble à une immense plage. Mais il n'y a ni parasol, ni paillote. Quant à trouver un surveillant de baignade, vous pouvez toujours courir... Ou plutôt mourir ! Du sable et des cailloux à perte de vue ! Mais la platitude du paysage n'est pas le plus gros problème. En effet, pour goûter aux joies de Sulustan, encore faut-il y aborder. Et c'est là qu'est l'os: toute la côte est entourée d'une barrière de récifs aiguisés comme des scalpels, qui rendent impossible toute manoeuvre pour accoster sans transformer votre embarcation en allumettes. Quoique... Mais commençons par une visite guidée du rivage.

A la pointe nord-ouest de Sulustan, un îlot grisâtre: Zlothan Rock. Cet immense rocher gris, qui servait anciennement de station météorologique aux Stilfari'n, joue aujourd'hui le rôle de nid pour Zlothans. En plus d'un accès difficile, cet îlot est l'un des sites les plus dangereux de Sulustan.

Juste en face, dans le nord du désert, se trouve l'endroit le plus "hospitalier" de la côte ouest. Garni de cactus comestibles, il permet à une tribu d'indigènes de survivre. Troglodyte, cette tribu vit coupee de l'extérieur. Profitant de cette paix forcée, un début de culture primitive s'y développe.

Plus bas, sorte de barrière naturelle faisant office de frontière au désert, on rencontre le canyon, seule voie d'accès relativement sûre et paisible au milieu de l'enfer que représente le désert. Le canyon relie la mine Værelienne de la montagne, qui se trouve à son extrémité est, au port tenu d'une main de fer par les Stilfari'n.

Point le plus stratégique de Sulustan, le port constitue à la fois l'unique lieu pour accoster sur l'île et la tête de pont d'où partent les expéditions en direction de Tanæphis. D'une logistique et d'une organisation incomparables, ce port est la clé de voûte d'une future invasion de Tanæphis.

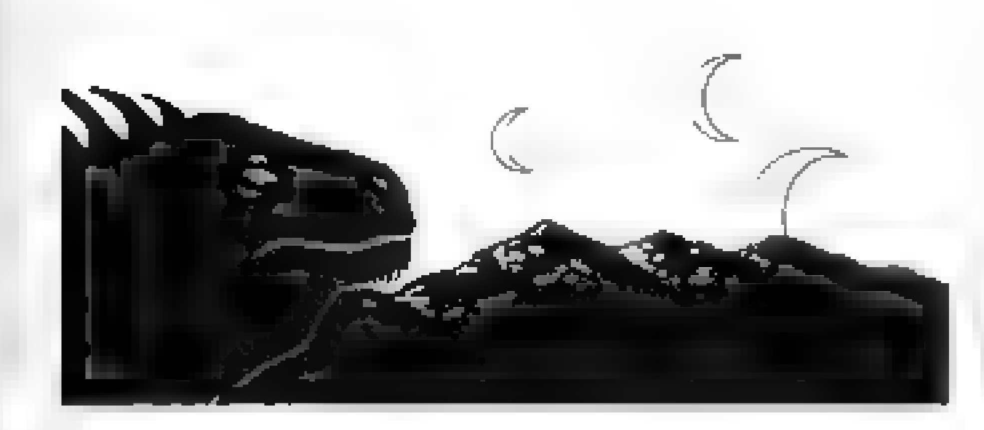
En dessous du port, à l'Est du canyon, le désert. Occupant environ 70% de la partie ouest de Sulustan, le désert impose une domination sans concession. On crève de chaud en journée (on approche les 50°) et on meurt de froid la nuit (on descend jusqu'à -10°). Le soleil y est trois fois plus brûlant, le sable quatre fois plus mouvant, les prédateurs cinq fois plus féroces. L'ombre et l'eau n'y existent pas. Il faut être fou ou indigène pour se promener dans le désert. Rien n'y survit bien longtemps, même avec de l'entraînement. Et ce qui a le malheur de survivre dans ces lieux est obligatoirement hostile et meurtrier.

Tout en bas de Sulustan, isolé du reste de l'île par un bras de mer et un champ de force mystérieux, l'îlot de Reb Rock.

C'est dans ce lieu de désolation, où la végétation se limite à de rares cocotiers, que se terre une poignée de rebelles au pouvoir Værelien. Anciens colons et déserteurs de l'armée de Væriel, les rebelles finissent tous par échouer ici. Dans cet exil volontaire, que l'on ne peut rejoindre qu'à la nage, la rébellion ne doit sa survie qu'à un ravitaillement aléatoire de la part de sympathisants à leur cause.

Coincée entre la montagne, le désert et le golfe d'émeraude, la luxuriante forêt d'Erakkata fourmille de fruits succulents et de plantes exotiques aux fragrances enivrantes. Toutes choses égales par ailleurs, c'est également dans cette forêt que vivent les plus farouches indigènes, les animaux les plus vicieux et les plantes les plus vénéneuses. C'est une lutte quotidienne que livrent les colons de Camp 1 à cet environnement hostile. Situé sur les berges de la rivière Erakkata, qui coupe en deux la forêt, Camp 1 fournit en abondance des fruits, pour les colons et l'armée de Sulustan, ainsi que des essences parfumées qui sont envoyées vers Væriel. La pointe sud de Sulustan est noyée par la brume dégagée par les marais gazeux, toxiques pour qui y séjourne plus de quatre jours sans protection.

Pourtant, des colons exploitent les poches de gaz des marais. Sommairement protégés, ils posent des canalisations pour pomper le gaz et l'amener à leur station de traitement.



La population

Les tribus

Les habitants originels de Sulustan, par exemple. Dispersés en de minuscules tribus, sans relations les uns avec les autres, les indigènes ne doivent leur survie qu'à une parfaite harmonie avec leur environnement. Cette absence d'organisation, de coordination, a d'ailleurs facilité, il y a 500 ans de cela, l'invasion des troupes Væreliennes. Les indigènes qui avaient alors le malheur de croiser leur chemin sur les rivages proches ne pouvaient que se rendre ou mourir. Toute résistance n'aurait d'ailleurs eu que la puissance d'une boulette de papier mâché sur les rutilantes armures Væreliennes.



Pour les plus chanceux d'entre eux, la fuite fut synonyme de survie. Ce fut le début de l'exode, et les indigènes s'enfoncèrent de plus en plus profondément dans le désert ou la forêt. Là, toujours aussi peu unis, et donc aussi peu dangereux, les indigènes ont évolué et se sont acclimatés à leur nouvelle vie. L'armée Værelienne, jugeant ces groupuscules inoffensifs, n'en a pas profité pour se lancer dans une coûteuse campagne de destruction, elle avait alors mieux à faire.

Les Hayjonnis: Les indigènes qui se sont enfoncés dans le désert sont devenus des nomades, chassant sur un territoire hostile où les Væreliens osent à peine s'aventurer. Vivants par tribus de 30 à 40 personnes, constamment en mouvement, les Hayjonnis ne possèdent que des lances rudimentaires à pointe de silex. Couverts de peau d'Iguax, assurant une protection contre le soleil et les armes des tribus adverses, les Hayjonnis chassent tout ce qui se déplace dans le désert. Les Hayjonnis se déplacent la nuit et dorment le jour, sous une immense peau d'Iguax, leur proie préférée. Une fois tué, l'Iguax est saigné. Désaltérant et riche en apports nutritifs, le sang de l'Iguax permet ainsi aux Hayjonnis de toujours rester hydratés et de tenir une semaine sans boire. Ce qui est largement suffisant pour aller ensuite s'abreuver dans les petites mares d'eau au pied de la montagne. Les Hayjonnis sont plus trapus que les autres indigènes, plus résistants. Leur peau est tannée par le soleil et leurs yeux sont plus petits, pour supporter l'éblouissement dû à la réverbération intense qui sévit dans le désert. Au fur et à mesure, les Hayjonnis se sont transformés en tribus de pillards, se faisant la guerre entre elles.

Les Briizs: Les indigènes qui se sont réfugiés dans le forêt d'Erakkata vivent aujourd'hui en harmonie avec la nature. Se suffisant des largesses de la forêt, les Briizs construisirent des villages dans les arbres. Ces habitations suspendues regroupent aujourd'hui jusqu'à deux cents âmes.

Ils développèrent un art de la chasse basé sur l'embuscade, la discrétion et la rapidité de mouvement, sarbacane (dont les flèches sont enduites d'un poison foudroyant) et javelot étant leurs armes de prédilection. Mais leur cible privilégiée, c'est l'homme. En effet, ils ne dédaignent pas, à l'occasion, un bon cuissot de soldat Værelien. Pourtant, seul signe de civilisation ou plutôt de civisme, ils respectent la parole donnée. Preuve en est qu'ils n'attaquent jamais les colons avec qui ils ont passé des pactes de non agression. Cela vaut d'ailleurs mieux pour les colons: invisibles, insaisissables, ils s'évaporent littéralement dans la nature une fois leurs forfaits accomplis. Habillés de palmes et recouverts de glaise, ils se fondent complètement dans le décor. Plus calmes que les autres indigènes, ils sont en contrepartie plus féroces et plus efficaces en combat.



Les Kendhalls: Atypiques, des indigènes fuyant vers le nord du désert ont découvert un endroit paisible où prospérer. Troglodytes, organisés patriarcalement, pacifistes par obligation, ils évoluent tranquillement dans leurs trous. Un début de croyance dans un être libérateur commence même à faire son chemin dans leurs esprits.

L'armée

L'armée Værelienne, lors de la conquête de Sulustan, à tout de suite vu l'intérêt qu'il y aurait à établir une base portuaire à l'ouest. C'est donc tout naturellement que son choix s'est porté sur l'entrée du canyon, où les récifs sont moins nombreux et l'accès plus aisé. De plus, le canyon présentait l'autre avantage de pouvoir communiquer avec la montagne. Cette montagne compte en effet de nombreux filons de fer et d'émeraudes, pierres précieuses essentielles dans le stockage du fluide. Après deux cents ans d'aménagements, le port est devenu la base militaire la plus active de Sulustan. Marins, soldats, ingénieurs et Stilfari'n semblent préparer, en douceur, l'accouchement du plus vaste conflit dans lequel Væriel se soit jamais lancé: la conquête de Tanæphis.

L'atmosphère du port montre toutes les facettes de l'esprit Værelien. La technologie la plus avancée, avec des usines marchant au gaz, et l'organisation la plus encadrée, où chaque chose a une place (ainsi qu'une fonction et un numéro), côtoient l'avilissement et la perversion la plus écoeurante. Bien que la présence de l'armée soit forte, ce sont les Stilfari'n qui règnent sur le port avec une poigne de fer.

Si les soldats Væreliens se plient sans broncher à cette discipline, il faut dire qu'ils y ont été formés et qu'ils bénéficient d'avantages dont ils ne disposent pas sur leur continent d'origine: solde plus élevée, sécurité, corvées restreintes. Les soldats ne sont pas à demeure sur Sulustan. En fait, ils n'y restent que dix ans maximum. Partir pour Sulustan est une sorte de promotion accordée par l'Etat Værelien à ses meilleurs serviteurs. C'est aussi un moyen de se débarrasser d'éléments, qui pourraient s'avérer trop gênants dans la politique de Væriel, en les éloignant du pouvoir. De brillants officiers sont donc stationnés au port: pour certains, cela signifie la consécration, pour d'autres l'exil. Le climat est donc parfois tendu entre les officiers et chacun complote pour rester ou partir.

Les marins connaissent un sort tout à fait différent. Bien qu'ils soient également payés par l'Etat Værelien, comme les soldats, ils gagnent une misère en travaillant énormément sans espoir de promotion. La raison en est bien simple: ils sont pour la plupart originaires de familles de colons de Sulustan. Enrôlés de force dès l'adolescence par des recruteurs de l'armée, ils ne connaissent que Sulustan et savent qu'ils ne quitteront jamais le port. Citoyens au rabais, ils sont considérés comme du bétail (ce qui est juste au-dessus des esclaves) par les soldats et les Stilfari'n. Alors que les soldats Væreliens semblent physiquement faire partie de la même portée, les marins sont très différents dans leur physionomie. De plus, ils ne portent pas vraiment le pouvoir Værelien dans leur coeur.

Les colons

Issus originellement de Væriel, les colons ne vivent pas de la même façon la conquête de Sulustan, selon l'endroit où ils sont installés. Les colons du port sont des colons récents, qui ne vivent sur Sulustan que depuis 50 ans. Ils s'occupent de gérer les commerces, sous les ordres de l'administration militaire. Constamment contrôlés et en contact permanent avec la soldatesque, leur liberté est plus que limitée. Par contre, ils sont considérés comme des Væreliens à part entière. C'est un peu la bourgeoisie des colons de Sulustan.

Les colons agricoles de Camp 1 disposent sans doute de plus de richesse, mais subissent la pression de l'armée et leur confort matériel est plus réduit. Il faut dire que l'armée et les Stilfari'n soupçonnent de plus en plus Camp 1 de vouloir basculer dans la rébellion. Si les colons de Métana ont eux une paix royale de la part des autorités, la raison en est bien simple: ils ne peuvent rien faire, si ce n'est extraire du gaz et attendre le ravitaillement de l'armée. Bien sûr, ce serait une autre paire de manches si les colons des marais gazeux n'étaient plus dépendants de l'armée pour le ravitaillement. D'ailleurs, certains colons de Camp 1 et de Métana nouent des contacts de plus en plus fréquents.

Les rebelles

Si la rébellion a connu une brève heure de gloire, il y a un siècle, elle ne la doit qu'à la conjonction de conditions particulières. Certes, comme partout sur Sulustan, la rébellion est arrivée avec les colons. Mais le prosélytisme ne fonctionnait vraiment pas avec les colons. Puis, il y a 112 ans de cela, les colons les plus anciens de Sulustan se sont trouvés contraints de quitter le port pour la montagne. Les Stilfari'n pensaient alors construire des canaux pour drainer l'eau de la montagne et irriguer. Rayonnement de fluide excessif, indigènes, froid, monstres eurent raison de la ténacité des colons, des soldats et des ingénieurs à qui on avait confié cette tâche surhumaine. La rébellion enfla alors à la vitesse du vent. La révolte se répandit jusqu'aux mines et un vent d'indépendance se mit à souffler sur Sulustan. Les rebelles descendirent des montagnes pour réclamer, par la force, l'autonomie de Sulustan. Ils arrivèrent jusqu'à l'entrée du canyon, prêts à faire le siège du port. Et les Elus arrivèrent

avec leurs machines pensantes. En deux jours de combat, il ne restait plus qu'une cinquantaine de rebelles qui prirent la fuite pour s'abriter sur Reb Rock. La rébellion avait duré quinze jours, mais la légende ne faisait que commencer.



Les sites

Zlothan rock

Rien de bien joyeux sur ce caillou et surtout rien de bon. Inhospitalier au possible, ce caillou sert en effet de lieu de reproduction à une colonie de Zlothans. Ces grands bestiaux aux ailes membraneuses s'y relaient en permanence pour y procréer au milieu des affleurements de roches, aiguës et coupantes comme un rasoir. Et lorsqu'on a le malheur de tomber sur un oeuf, caché entre deux rochers, les parents ne sont pas loin. Il subsiste pourtant une trace d'activité humaine au milieu de cette "nurserie" de Zlothans: une antique station météorologique. Aujourd'hui constituée d'une ruine de baraque sur deux étages, cette station est vite devenue intenable pour les Stilfari'n après "l'accident" et l'apparition des premiers Zlothans. Constamment harcelés par ces hordes ailées, les Stilfari'n ont préferé ne pas savoir le temps qu'il allait faire le lendemain plutôt que de lutter quotidiennement contre l'invasion des Zlothans. Ne reste donc dans les ruines qu'une poignée d'instruments de mesure (baromètre et tutti quanti) et un grand miroir monté sur trépied.

Ce miroir permettait de communiquer avec le port à l'entrée du canyon. Par un système de signaux codés, la station envoyait les prévisions pour la journée à venir.

La péninsule

L'extrémité nord-ouest de Sulustan ne dépareille pas du reste de la côte: récifs, cailloux, puis sable. Les Stilfari'n ont jugé ce coin de l'île dangereux par sa trop grande proximité du lieu de "l'accident", stratégiquement inintéressant et impropre à toute exploitation. Malgré cela, sur le sable d'une couleur plus rougeâtre, poussent à cet endroit des petits cactus aux fleurs violettes. De ce cactus on peut extraire un jus piquant qui, s'il donne des aigreurs d'estomac lors des premières ingestions, se révèle fort vitaminé. De plus, cette végétation abrite une faune disparate: des grosses fourmis bleues agressives, des chesters (rongeurs à mi-chemin entre le rat et la mangouste) et des petits serpents venimeux dotés d'un talent de mimétisme équivalent au caméléon.

Non seulement ces plantes égayent le paysage, mais elles permettent à une poignée d'indigènes de se nourrir et de survivre. Les Kendhalls, quoique primitifs sont les indigènes les plus "calmes" de Sulustan. Ils ont même réussi à s'organiser un embryon de village troglodyte, dans une fosse creusée de leurs propres mains. Bien camouflée, cette micro-société vit en autarcie, avec une structure sociale basée sur un vague patriarcat. Leur chef, Agrach, règne sur une trentaine d'individus. La survie de ces gens est essentiellement due à leur extrême discrétion vis-à-vis des Væreliens et Agrach l'a bien compris. De fait, il redoute toute incursion Stilfari sur son territoire et empêche tous les membres de sa tribu d'entrer en contact (pacifique ou hostile) avec "l'extérieur"

Le désert

Aucun point d'eau, un sable brûlant qui donne l'impression de marcher sur des braises, un vent glacial la nuit, rien qui ne justifie la vie... Et pourtant elle est là. Plus l'environnement est hostile, plus ce qui y évolue est rude, c'est bien connu. La seule armure que votre peau puisse supporter dans le désert est une tunique blanche. Le moindre mouvement déclenche une cataracte de sueur et ce que vous aurez le malheur de rencontrer n'en veut qu'à votre vie.

Aucun colon n'y a trouvé quoi que ce soit d'exploitable. L'armée de Væriel n'arrive pas à le contrôler et a un peu abandonné l'idée que cela arrivera un jour. En fait, le désert arrange tout le monde. Les Væreliens pensent, à juste titre, que s'ils n'arrivent pas à imposer leur emprise sur le désert, personne ne peut le faire. Et ils ont évidemment raison.

La seule flore qui peuple le désert porte le doux nom de Médusiolis. Cette plaque d'herbe sauvage, à l'aspect desséché et jauni, secrète une substance toxique qui sert à tuer les rares insectes et oiseaux qui viennent y chercher refuge. La plante se sert ensuite des cadavres de ses victimes pour se développer et gagner centimètre par centimètre sur le désert. On retrouve d'ailleurs assez souvent des ossements dans un carré de Médusiolis. Frôler ou poser le pied sur des Médusiolis ne vous expose qu'à une simple irritation qui se manifeste sous la forme de petites plaques vertes sur tout le corps. Par contre, ingérer des Médusiolis équivaut à signer son arrêt de mort. La faune du désert, quoique paradoxalement plus nombreuse, est loin d'être aussi sympathique.

Les indigènes que l'on peut hélas croiser sur ce territoire n'ont rien à envier à la faune et à la flore. Nomades, leur principale occupation et moyen de survie, consiste à chasser tout ce qui se trouve sur leur territoire, c'est-à-dire la partie sud du désert délimitée par le canyon. La partie nord ne comporte pas ce genre d'indigènes belliqueux.



Normal, vu qu'il n'existe qu'un moyen pour traverser le canyon: le pont en fer, fortement gardé, qui se trouve au-dessus du port.

Mais les Hayjonnis savent également s'amuser. Leur loisir préféré est d'une simplicité enfantine mais ô combien primesautière: ils guettent le passage des bateaux qui empruntent le canyon pour ravitailler le camp de mineurs dans la montagne. Une fois que le convoi passe à leur niveau, ils lancent des grosses pierres et font chuter des morceaux de rochers pour faire couler les embarcations.

Pour remédier à l'intolérable agression de ces "terroristes", les Stilfari'n ont formé des patrouilles qui circulent le long de la paroi nord. Montés sur des Iguax, une vingtaine de soldats Væreliens remontent et descendent en permanence le fil du canyon, au rythme des convois. Peu dissuasives les "Ombres des sables", surnommées ainsi par leurs collègues du port pour leur absence d'efficacité, ne faisaient fuir les Hayjonnis que quelques heures durant. Et leur petit manège reprenait aussi vite que les Ombres des sables s'étaient éloignées. Le commandement Værelien une a alors fixé une autre mission aux Ombres des sables: poser des pièges dans le désert. Ces opérations ont pour nom de code "Balayer les poussières". Les Ombres des sables disposent des petites boîtes métalliques de 20 cm². A l'intérieur de ces boîtes, les Stilfari'n ont mis au point un générateur d'images qui fonctionne grâce à des cristaux surexposés au fluide. La boîte crée, en modifiant la fréquence des cristaux, une image (ou si vous préférez un mirage): un Iguax, un camp Hayjonni, un troupeau de chèvres du désert, etc. Cette image n'est pas à l'échelle 1/1 pour donner une impression d'éloignement de la scène en question. Sous la boîte se trouvent des capteurs de vibrations hypersensibles. Dès qu'une présence importante est détectée par les capteurs, un processus de destruction des cristaux se met alors en action. S'ensuit une réaction en chaîne qui provoque la libération du fluide contenu dans les cristaux. Le plus souvent, la libération de ce fluide s'exprime par une sorte de mini-séisme (mais parfois c'est une tempête de sable qui prend forme) qui immobilise et emprisonne les Hayjonnis dans des sortes de sables mouvants. On peut ainsi voir, disséminés dans le désert, des squelettes d'Hayjonnis prisonniers

des sables dans des postures grotesques. Il arrive que des prisonniers soient sauvés par l'arrivée inopinée des Ombres des sables venues relever les boîtes. Mieux valait alors pour eux mourir dans les sables. Beaucoup d'Iguax sont également victimes de ces boîtes à images. (Mal)heureusement, au fil du temps, les Hayjonnis sont devenus plus méfiants et plus prudents.

Non, il ne fait vraiment pas bon se balader dans le désert. Même pour une ombre.

La faune

Le Grappa: Le plus petit des prédateurs est un gros moustique appelé Grappa. Pris individuellement, le Grappa est assez débonnaire et une bonne claque suffit à le mettre hors d'état de nuire Mais lorsque les Grappas se déplacent en bande, c'est une toute autre histoire. Un banc compact de ces charmants insectes vient à bout d'un homme en quelques minutes. La victime perd 6 points de vie par tour de combat. Le seul moyen de se débarrasser de ce nuage de Grappas consiste à leur infliger 20 points de dommage par le feu ou l'acide.

La chèvre du désert: Plus inoffensive, la chèvre du désert est assez proche de celle que nous connaissons. Au niveau de l'apparence en tout cas. A ceci près qu'elle est le seul animal capable d'assimiler des Médusiolis. Sa bouche, son oesophage et son estomac se sont habitués aux toxines de la Médusiolis. Sauvage, la chèvre du désert ne se laisse pas facilement approcher. Il suffit que l'une d'elles aperçoive quelque chose de vivant et tout le troupeau, de 10 à 15 chèvres en moyenne, s'enfuit aussitôt. Si la chèvre du désert est comestible, son fumet est insupportable et sa digestion vous promet une nuit fiévreuse, remplie de cauchemars. Certains individus de faible constitution (moins de 9 pour être précis) sont même victimes d'hallucinations durant la journée suivant la dégustation de cette viande. Quant au lait que les chèvres peuvent produire, faut-il vraiment en parler ? Autant boire de l'eau de Javel !

Chèvre du désert

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	18	12	12	10	8

Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Compétences secondaires	
Acrobatie	20%
Course	30%
Discrétion	25%
Nage	5%
Repérage	25%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	36
Dommages	D
Initiative	10
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

Le Cherzad: Ce mammifère peut faire penser à un vulgaire chacal. Grossière erreur: si le Cherzad possède l'apparence physique du chacal, il dispose néanmoins d'atouts supplémentaires qui font de lui un adversaire redoutable. Primo, sa couleur de pelage fait qu'il se fond complètement avec le paysage. Secundo, ses pattes arrières sont surdéveloppées, ce qui lui permet de faire des bonds prodigieux. Tertio, les griffes du Cherzad sont acérées au plus haut point. Par exemple, il peut très bien transpercer une armure de plaque d'un coup de griffe. De plus, le Cherzad est relativement malin et il arrive à surprendre ses proies 1 fois sur 2. Lorsqu'on voit un Cherzad, il est souvent trop tard pour réagir. Sa tactique est simple: il rampe vers sa proie, contre le vent de préférence, profitant de son pelage camouflage et bondit sur sa proie pour la tuer du premier coup. Le Cherzad arpente souvent le désert, à la recherche de chèvres du désert.

Cherzad

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	10	12	14	14	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	50%
Esquive	25%
Compétences secondaires	
Acrobatie	40%
Course	20%
Discrétion	40%
Nage	20%
Repérage	30%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Dommages	H
Initiative	18
Armure	0
Prestige (à gagner)	1

l'Iguax: Comme son nom l'indique, c'est un iguane. Mais pas n'importe quel iguane... Un iguane King Size ! 6 mètres de long, de la gueule à la queue, pour 2 mètres de haut. De prime abord, l'Iguax paraît très calme. Il suffit qu'il se dresse sur quatre longues pattes et qu'il fonce sur vous en ouvrant sa gueule remplie de crocs acérés pour que le doute ne soit plus permis. l'Iguax se déplace sur le sable aussi rapidement, mais moins gracieusement, qu'un cheval au galop. Sa carapace écailleuse le protège efficacement des méfaits du soleil et des Cherzads. Essentiellement carnivore, il gobe littéralement tout ce qui bouge. En bref, il ne fait pas bon rencontrer son regard vertical. Son seul point faible: un ventre mou. Bizarrement, et à l'inverse des autres espèces présentes dans le désert, l'Iguax peut s'apprivoiser sous certaines conditions. LesVæreliens en ont d'ailleurs fait leur monture de prédilection dans les sables: ils capturent l'Iguax grâce à un piège

élaboré (voir plus loin), puis pratiquent sur place une petite opération chirurgicale au niveau de sa boîte crânienne. Une fois cette intervention achevée, l'Iguax abandonne toute velléité de résistance. Doux comme un agneau, l'Iguax est ensuite dressé pour accepter un soldat Værelien comme cavalier.

Iguax

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	16	10	8	8	8

Compétences de combat	
Attaque brutale	35%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	30%
Nage	35%
Repérage	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Dommages	H
Initiative	8
Armure	6
Prestige (à gagner)	2

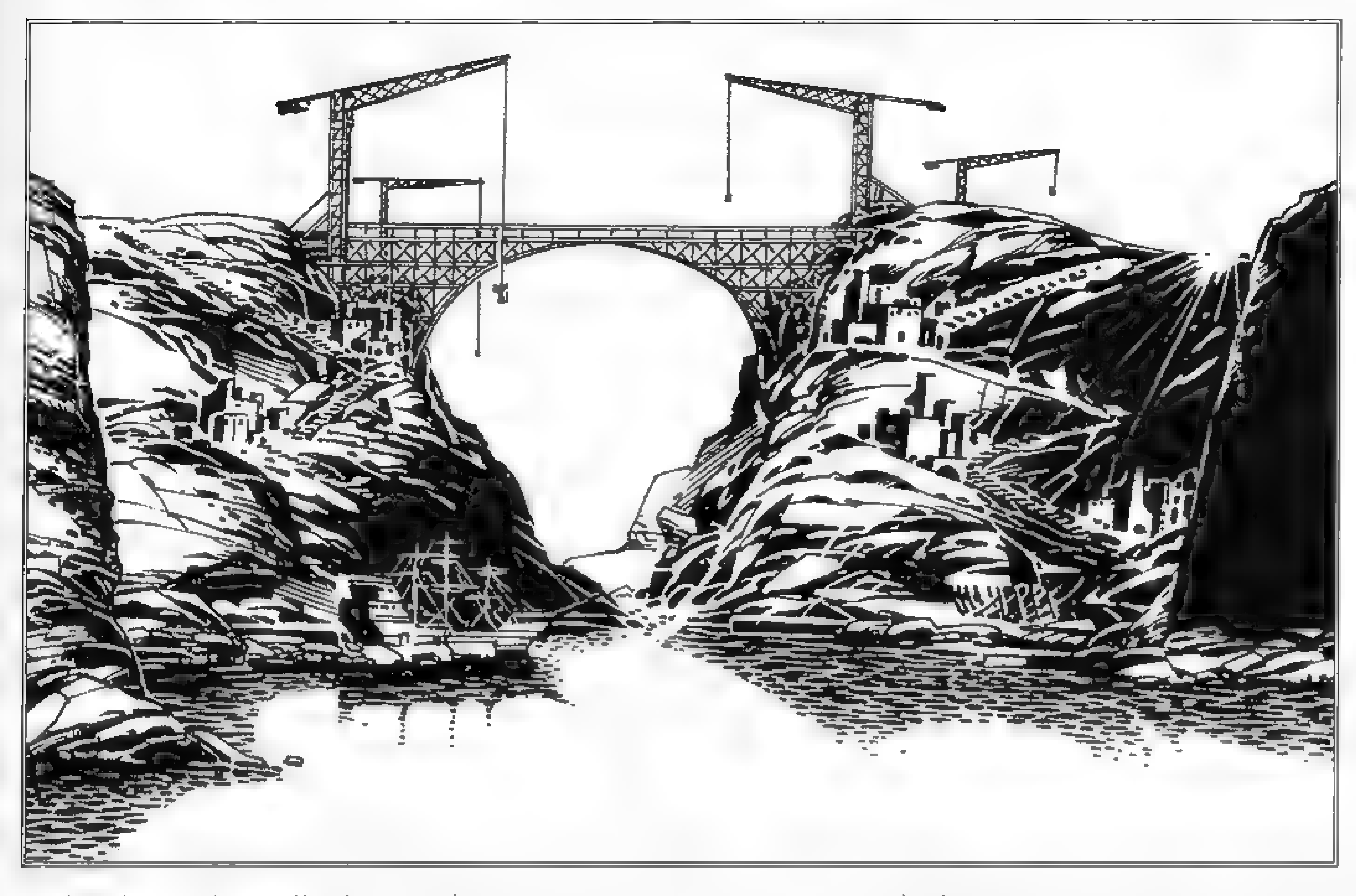
Le port et le canyon

Il n'y a rien sur Sulustan de comparable au port construit à l'entrée du canyon. Lorsque l'on s'approche de Sulustan par la côte ouest, on distingue d'abord la falaise et l'embouchure du canyon. Les récifs sont moins importants en face du canyon, ce qui en facilite grandement l'accès. C'est d'ailleurs l'unique lieu d'abordage de la côte ouest. En se rapprochant encore un peu, on aperçoit ensuite le port artificiel et les grands bâtiments, disposés en espaliers sur les deux flancs de la falaise. Les quatre jetées (longues de 500 mètres chacune) qui servent à accueillir les bateaux sont formées d'immenses blocs rocheux rouges de mêmes dimensions. Lors de leur arrivée sur Sulustan, les Stilfari'n ont arraché, par une technique de vibrations et de percussion de la roche, ces blocs à la falaise. Une fois récupérés, les blocs ont servi à faire des pontons pour les bateaux et la falaise, ainsi transformée, put enfin être aménagée pour recevoir les installations nécessaires à la création véritable du port.

De chaque côté de l'embouchure du canyon, trois niveaux identiques se font face. Chaque niveau est relié à son niveau supérieur par de grands escaliers taillés dans le roc. Par contre, pour accéder à son vis-à-vis, ou à tout autre niveau se trouvant sur la paroi d'en face, il faut monter tout en haut de la falaise et emprunter un gigantesque pont métallique qui enjambe le canyon. Chaque niveau possède un numéro: sur la paroi nord le niveau le plus bas, c'est-à-dire le plus proche de celui de la mer, porte le numéro 1, celui au-dessus de lui le numéro 2 et le dernier étage le numéro 3 (logique, non ?). Sur la paroi sud, le niveau le plus bas porte le numéro 6 et le plus haut le numéro 4. De même, chaque bâtiment est identifié par une lettre de l'alphabet. On ne peut jamais se perdre dans le port. Ceci nous montre bien que les Stilfari'n pousse loin leur souci d'organisation. Et cette organisation inégalable s'applique à tous les domaines qui les intéressent, jusque dans leurs actes les plus communs. 10 000 hommes vivent aujourd'hui dans le port, qui ne cesse de se développer et d'acquérir de nouveaux équipements parmi les plus performants de la technologie Værelienne.

Les niveaux 1 et 6 abritent les hangars où sont entreposés le matériel de navigation et d'entretien des bateaux, les dortoirs des marins Stilfari'n et les locaux de la capitainerie. Un millier de marins s'activent sur chacun de ces niveaux. Leurs tâches vont du nettoyage des pontons au ravitaillement de la mine à l'autre bout du canyon. Ce ravitaillement s'effectue à l'aide de péniches. Les esclaves (une centaine environ) sont en partie des descendants d'esclaves Væreliens importés





et des descendants d'indigènes capturés lors de la conquête de Sulustan. Ils ont toujours connu la captivité et acceptent leur condition sans broncher. Ont-ils vraiment le choix ? Surveillés par des soldats, des ingénieurs et quelques machines pensantes, ils effectuent des travaux où la qualification requise est minimale. La capitainerie se charge de régler le trafic maritime du port et du canyon, effectue les travaux fluviaux nécessaires et construit des bateaux selon les directives émanant du conseil scientifique du port. De plus, le niveau 1 comprend la station de pompage et de traitement de l'eau de mer, afin de la rendre potable pour la population du port.

Les niveaux 2 et 5 accueillent l'administration du port, les quartiers des officiers de l'armée Værelienne, les différents comptoirs de biens et services disponibles pour la population du port et les défouloirs. L'administration du port, phénomène dû sans doute à la distance qui sépare Sulustan de Væriel, prend directement ses ordres du conseil scientifique du port. Elle s'occupe de réglementer la vie de sa population et d'assurer la redistribution des biens importés de Væriel et des biens produits sur Sulustan. Ces biens, ainsi que ses produits sont disponibles dans des comptoirs, sortes de magasins aux spécialités diverses (nourriture, habillement, équipement ménager, esclaves, ameublement, etc.) contre des espèces sonnantes et trébuchantes. Plus pittoresques, les défouloirs permettent aux soldats, aux marins et officiers de ... se défouler ! (étonnant, non ?). Esclaves-prostituées (sévèrement contrôlées et protégées pour éviter que le cheptel ne disparaisse à vitesse grand V), arènes de combat à mains nues (sans règlement et autorisant tous les coups bas), ateliers de dissection de vieux esclaves (le macramé et la poterie n'ayant que peu de succès), mini-jardins de relaxation (avec massages, lieu de méditation dans une pièce parfumée d'essences) et tavernes (dont les consommateurs n'ont pas le droit de sortir avant d'avoir cuvé dans les chambres prévues à cet effet). Les officiers de l'armée Værelienne détachés sur Sulustan passent la majeure partie de leur temps dans leurs demeures ou dans les défouloirs en attendant leur retour sur leur continent, le conseil scientifique du port ne leur confiant que des tâches admini-stratives. Cantonnés à un simple rôle d'exécutants l'oisiveté rythme leur vie dans le port. Les plus volontaires suivent les cours "d'Intelligence" dispensés par le conseil scientifique pour les missions d'espionnage de Tanæphis. Ces officiers, parmi les plus brillants, seront ensuite sélectionnés pour l'invasion prochai-ne de ce continent.

Les niveaux 3 et 4 sont occupés par les laboratoires des Stilfari'n, les bâtiments du conseil scientifique, le dispensaire du port et les demeures somptueuses des dirigeants. Il y a trois laboratoires sur le niveau 3 et deux sur le niveau 4. Identifiables par les fumées multicolores qui

s'échappent de leurs cheminées, les laboratoires ont pour but ultime d'affermir la domination Værelienne sur Sulustan et bientôt sur Tanæphis. Enfin, c'est ce qu'ils espèrent! Tout ce qui sort de ces laboratoires sert donc à améliorer la maîtrise de l'environnement hostile de Sulustan. Dans cette optique, le laboratoire A oriente ses recherches sur une éventuelle irrigation massive du désert pour une exploitation de son sol. Un deuxième projet consisterait à créer un Værelien apte à résister aux conditions désertiques extrêmes. Le Laboratoire B se spécialise dans l'étude de la faune et de la flore, pour savoir ce que l'on peut en retirer comme application scientifique (la nature est une source constante d'idées d'inventions) ou comme richesse. Le sous-sol n'est pas exclu de cette recherche, une expédition géologique est d'ailleurs en train d'être montée. Le laboratoire C a pour objectif de fabriquer des moyens de destruction de tous "les parasites" qui occupent Sulustan et qui empêchent une totale suprématie de Væriel. En tête de liste, bien sûr, les indigènes.

Ce laboratoire, c'est un peu le boulet des Stilfari'n. En effet, ce laboratoire s'est illustré lors de la conquête de Sulustan en déclenchant "l'accident". L'armée piétinant devant la guérilla menée par les indigènes des montagnes, le Stilfari en charge du laboratoire C a alors proposé ses services pour mettre fin à la résistance. Issu de savantes recherches, où fluide et science se partageaient la vedette, une machine infernale fut élaborée. Chargée d'exposer les montagnards à des doses mortelles de fluide, la machine semblait rapidement au point et on l'achemina aussitôt à la pointe nord de la montagne. A peine la machine mise en marche, gavée de fluide jusqu'à la gueule, elle a explosé. Et BOUM ! Une partie de la montagne de Sulustan a volé en éclats, causant des dommages irrémédiables dont pâtissent encore tous ceux qui vivent dans cette partie de Sulustan. Autant dire que depuis ce moment mémorable, on regarde en haut lieu le laboratoire C d'un sale oeil. Ses crédits de recherche étant réduits, les seules choses qui soient dès lors sorties du laboratoire sont les boîtes métalliques piégées utilisées pour les opérations "Balayer les poussières". L'extermination des indigènes n'étant plus d'actualité, le budget du laboratoire C n'est pas prêt d'être augmenté.

Le laboratoire D oriente ses recherches sur l'espionnage de Tanæphis. C'est dans cette bâtisse que sont conçus des petits bijoux de "gadgets" scientifiques pour les personnes envoyées en mission sur l'autre continent. Tout ce qui s'y fait est classé secret noir, c'est-à-dire accessible seulement aux dirigeants Væreliens et aux Stilfari'n. Le laboratoire E, quant à lui, met au point des machines de guerre destructrices pour l'invasion de Tanæphis. Certaines de ces armes "modernes" feront sous peu l'objet d'un test grandeur nature. La cible en est encore inconnue, mais ...

Le dispensaire soigne toute la population Værelienne du port. La



médecine est basée en grande partie sur les effets bénéfiques du fluide. Des opérations de chirurgie de haut niveau sont même pratiquées. Les habitants du port sont donc au top de leur forme physique, mais on sait déjà que c'est plutôt le mental qui déraille chez eux. Evidemment, les esclaves ne disposent pas des soins prodigués par le dispensaire. Jugé trop onéreux, l'esclave malade n'est plus productif. Deux choix s'imposent alors: la dissection dans le défouloir ou le recyclage dans le laboratoire B.

C'est dans le plus somptueux édifice du port que le conseil scientifique conduit sans partage les menées du port. Dirigé par trois Stilfari'n, Derockk, Morasque et Tibal, le conseil scientifique rythme par ses décisions la vie dans le port. Pour l'instant, personne ne semble s'en plaindre. Remarquez, toute plainte signifierait un stage de recyclage intensif sur Væriel, ce qui n'enchante personne. Par d'astucieuses manoeuvres politiques menées sur Væriel, le conseil scientifique du port de Sulustan a hérité de l'épineux dossier de l'invasion de Tanæphis. Depuis, tous les renseignements possibles et imaginables sur la situation de Tanæphis sont regroupés, décortiqués, recoupés et classés dans les bâtiments du conseil scientifique. Il n'est pas besoin de préciser que la sécurité est ici plus que renforcée et qu'absolument aucune information ne filtre de ces murs. Seuls les Stilfari'n travaillant dans les laboratoires D et E sont autorisés à venir compulser la mine de renseignements du conseil scientifique.

Le canyon est le seul chemin qui permet de rallier la mine de la montagne, sans subir les aléas du désert. A l'ombre des parois à pic hautes de 50 mètres, profitant de la quiétude apaisante des eaux et de l'absence de tout agresseur, les péniches à rames Væreliennes vont ravitailler les mineurs. Une fois arrivées à la mine, les péniches prennent livraison des métaux et minéraux extraits et redescendent vers le port. Tout serait parfait sans les lâchers de pierres intempestifs des Hayjonnis et les tourbillons qui apparaissent inopinément au milieu du fleuve. Provoqués par la confrontation des marées et du courant du fleuve Marr descendant de la montagne, les tourbillons emportent les péniches comme des coquilles de noix.

Si les marins sont chanceux, ils sont justes secoués mais ils arrivent à poursuivre leur route. Sinon, les tourbillons les attirent dans leur centre, brisent le bateau au point d'en faire une boîte d'allumettes et noient l'équipage. Il n'est pas rare que les péniches soient confrontées à trois ou quatre tourbillons par voyage.

Reb Rock

Que de mystères planent sur Reb Rock. Peu de gens vont sur Reb Rock et rarement de leur plein gré, mais surtout, personne n'en revient. Cette petite île au nord de Sulustan se distingue par les personnes qui y vivent, les rebelles. Initialement, Reb Rock avait pour nom Silas Rock, en hommage à un célèbre Stilfari de Væriel. La seule spécificité de Silas Rock résidait à l'époque dans sa colline grise agrémentée de fougères et de cocotiers. Entourée de récifs et séparée de Sulustan par un bras de mer, où les courants sont tumultueux, Silas Rock n'était que très difficilement abordable. On laissa donc Silas Rock tranquille.

Puis, apparut la rébellion. Vite pourchassés et exterminés comme il se doit, les rares survivants durent trouver un endroit tranquille pour se cacher. Silas Rock s'imposa comme le paradis retrouvé, face à la vindicte Værelienne. Quelques petits embarcations réussirent donc à gagner Silas Rock, qui devint alors Reb Rock. Les Stilfari'n eurent tôt fait d'apprendre le lieu de retraite des rebelles. Plutôt que de gâcher quelques hommes dans une expédition punitive, les Stilfari'n jugèrent plus drôle d'établir un champ de force qui empêcherait toute embarcation de pénétrer ou de sortir de Reb Rock. D'imposantes colonnes de granite et de métal, stockant et dirigeant les flux de fluide pour former un champ de force invisible, furent érigées sur la côte en face de Reb Rock.

Les Stilfari'n croyaient ainsi que les rebelles mourraient vite de faim. Et c'est le contraire qui se produisit: les rebelles s'organisèrent en une petite colonie, récoltant les noix de coco, créant un élevage de crevettes et de cochons sauvages autour d'un petit village. Les Stilfari'n haussèrent les épaules devant cet état de fait ; de toutes façons les rebelles sont emprisonnés sur l'île, alors qu'est-ce que cela change? Et Reb Rock retomba dans l'oubli, tout du moins dans les têtes des Stilfari'n.

Il est vrai que le champ de force interdit toute embarcation d'aller ou de sortir de Reb Rock, en agissant comme un filtre. Mais le "treillissage" du champ n'empêche pas les hommes de passer à travers, à la nage, ainsi que des petits colis. De fait, de temps à autres, des déserteurs de l'armée ou des colons viennent rejoindre la rébellion, en bénéficiant de la complicité des convoyeurs de gaz des marais. De l'équipement technologique sophistiqué, grâce à des caissons étanches, arrive même jusqu'à Reb Rock. Pour l'instant, aucune information sur ces actions n'est encore parvenue aux autorités Værelienne.

Camp 1 et la forêt

Camp 1 est la fierté des colons de Sulustan. Cette charmante ville possède une histoire bien particulière. Au départ, les troupes Væreliennes avaient décidé d'ignorer la forêt d'Erakkata. Dense, remplie d'animaux meurtriers, d'inquiétants indigènes invisibles, de parasites et de plantes mortelles, la

forêt semblait dépourvue de tout intérêt. Pourtant, cela n'a pas empêché une poignée de colons de partir à sa conquête. En suivant le cours du fleuve, les colons finirent par s'établir au milieu de la forêt. Ainsi naquit la petite cité d'Erakkata, sur les berges du fleuve. Les colons commencèrent alors une longue exploration de la forêt, nouant des alliances avec les tribus locales d'indigènes et répertoriant les fruits comestibles dont la forêt était riche. Dans le même temps, on construisit un pont pour occuper les deux berges, une mairie et de nombreux comptoirs. Bref, une vraie cité indépendante. Puis, les colons découvrirent des fleurs aux parfums riches, variés et jusqu'alors inconnus. Cette nouvelle attira alors de nombreux colons qui virent là un filon qui trouverait vite un marché sur Væriel. Et les Stilfari'n, envieux de cette richesse, s'intéressèrent enfin à Erakkata. On y envoya des troupes, sous prétexte de pacifier la forêt. Mais c'est la population d'Erakkata qui fut d'abord matée. La ville changea de nom pour devenir Camp I. Par vengeance, les habitants baptisèrent le fleuve Erakkata, pour que l'histoire de cette réussite coloniale vive encore dans les mémoires.

Tout en bois, avec des longues habitations à un étage, le Camp I produit fruits, bêtes à boucherie et surtout essences. Les fleurs récoltées sont traitées sur place. Cette production est surveillée de très près par un bataillon de Væreliens et de nombreux bateaux viennent en prendre livraison pour l'acheminer vers Væriel. Privé de la richesse que l'exploitation des essences aurait pu rapporter, le village a vite stoppé son expansion et les colons se sont contentés d'assurer un travail minimal, assurant la population de Sulustan d'une production de fruits suffisant juste à ses besoins. L'atmosphère entre colons et soldats s'est vite dégradée, créant un climat de suspicion réciproque. L'armée a d'ailleurs construit un joli fortin... au cas où. De fait, Camp I est relativement policé, même si les colons ne disposent pas d'armes pour se rebeller.

De leur côté, les Stilfari'n s'acharnent à trouver de nouvelles fleurs et poussent les troupes Væreliennes à s'enfoncer toujours plus loin dans la forêt. Ce rôle peu glorieux de "cueilleurs de pâquerettes" a le don d'exaspérer les soldats, de plus en plus mécontents. D'autant plus qu'ils perdent de nombreux hommes lors de ces expéditions.

Si la forêt est belle et colorée, elle est également très dangereuse. Tout d'abord, la forêt d'Erakkata compte de nombreux parasites pour l'être humain. Le climat chaud et humide de la forêt, la décomposition rapide de ses éléments font de ce lieu un terrain propice au développement d'insectes et de vermines diverses qui s'insinuent partout pour piquer, gratter, démanger et coller des fièvres qui n'ont rien à envier au paludisme. Les animaux, à plume ou à poil, qui vivent dans la forêt d'Erakkata ne sont pas plus avenants. Hormis le Fouzard, une petite tortue à huit pattes, et l'Imagon, un ouistiti ailé, tout ce qui vit au milieu des lianes et des fougères ne prône pas l'amour de son prochain.

Même si elle est essentiellement constituée d'arbres gigantesques aux larges feuilles, de fruits succulents et de fleurs épanouies, la végétation n'est pas innocente non plus. Mettre ne serait-ce qu'un orteil dans les sous-bois et c'est déjà l'angoisse. Les arbres vous cachent la lumière en permanence, les racines vous font trébucher à chaque pas, des odeurs de toutes sortes vous prennent à la gorge en permanence.

Le sol spongieux, où votre pied disparaît, grouille d'une vie minuscule sur laquelle il ne vaut mieux pas s'attarder. Et milles bruits étranges semblent parvenir de nulle part et de partout. Pas de doute, on vous observe ! Vivre dans la forêt, c'est devenir, à plus ou moins court terme, paranoïaque.

Cumulant un peu toutes les tactiques offensives des animaux de la forêt, les Briizs sont de loin les êtres les plus redoutables de la forêt d'Erakkata. Vivant dans de discrets villages de huttes, construites sur les branches des plus gros arbres du centre de la forêt, ils paraissent vraiment des plus inoffensifs. Habillés de pagnes et recouverts de glaise séchée, ils chassent au javelot et à la sarbacane. Si une fougère bouge à côté de vous, il est déjà trop tard et vous avez un javelot entre les omoplates. Les Briizs sont devenus la plaie des soldats Væreliens. Ridiculisés dans une guerre d'embuscades où ils s'enlisent chaque jour davantage, les généraux Værelien pensent de plus en plus faire appel à son régiment d'élite: les Elus. La mort risque sous peu d'étendre ses sombres ailes sur la forêt d'Erakkata

La faune et la flore

Le Blidi-Blidi: Le plus sanguinaire des insectes, un lointain cousin du Grappa du désert, le Blidi-Blidi. Solitaire, cet énorme moustique de 20 cm de long aspire le sang de tout ce qu'il peut trouver dans la forêt. La victime perd 2 points de vie par tour de combat. Le seul moyen de se débarrasser de cet animal consiste à lui infliger 5 points de dommage par le feu ou l'acide.

Le Callaos: Le Callaos est une petite plante qui pousse sur les arbres à fruits comestibles. Le problème est qu'elle dispose d'un poison foudroyant qu'elle communique à tous les fruits. Vous croyez déguster un fruit et BLAM, vous avez une attaque cardiaque. Le poison est considéré comme étant de force 10.

Le Ronsac Amoureux: Sorte de plante épineuse, le Ronsac Amoureux s'amuse à vous ceinturer et



grimper le long de votre corps. Ce qui rend vite tout mouvement impossible et vous cause mille petites plaies. Cela ne cause généralement pas de points de dommages mais cela peut causer l'immobilisation générale du personnage s'il reste sans bouger pendant plus de trois minutes. Pour se libérer une fois ce laps de temps passé, le personnage devra réussir un jet de Force fois 5 (un essai par tour de combat).

La Gérago: Plus violente, la Gérago, ravissante petite fleur noire, explose en vous déchiquetant le mollet, sitôt que vous avez le malheur de poser le pied dessus. Cela cause des dommages à déterminer sur la colonne D (dans un rayon toujours inférieur à 20 centimètres).

le Terrolistz: Cet animal, qui possède le corps d'un sanglier géant (environ 4 mètres de long) et la tête d'un bélier, passe le plus clair de son temps à foncer sur tous les êtres vivants (du plus petit au plus gros) qui pénètrent sur son territoire.

Terrolistz

FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	18	8	10	6	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	50%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	35%
Discrétion	5%
Nage	25%
Repérage	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	36
Dommages	G
Initiative	12
Armure	1
Prestige (à gagner)	1

Le Penda: Ce fauve au pelage à couleur changeante qui se fond dans le décor, trouvera lui nettement plus drôle de vous sauter dessus du haut d'un arbre. Surprise garantie !



Penda

FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	12	16	16	12	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	40%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%
Compétences secondaires	
Acrobatie	45%
Course	50%
Discrétion	10%
Nage	10%
Repérage	20%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Dommages	G
Initiative	16
Armure	0
Prestige (à gagner)	1

L'Ekkatombe: L'Ekkatombe est une sorte de gros ver brunâtre qui préfère s'enfouir à un mètre dans le sol. Puis, quand il juge que vous êtes au-dessus de lui, il surgit du sol pour vous gober dans sa gueule remplie d'une myriade de petites dents. Précisons que l'Ekkatombe a une taille moyenne de 10 mètres.

Ekkatombe

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	24	10	14	10	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	50%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	10%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	25%
Discrétion	30%
Nage	30%
Repérage	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	48
Dommages	I
Initiative	14
Armure	2
Prestige (à gagner)	2

Les marais gazeux

A l'extrême sud de Sulustan, une baie. Ici, la couleur de l'eau prend une teinte très particulière: vert sale. Cette couleur particulière provient de limons qui se détachent petit à petit des marais gazeux. Certains soirs, lorsque l'éclairage des lunes s'y prête, les limons donnent un aspect étrange à cette baie brumeuse: la baie se met à scintiller de mille reflets, comme si elle était remplie d'émeraudes.

Moins réjouissants, les marais gazeux n'en sont pas moins une source d'énergie dont ne peuvent se passer les installations Væreliennes sur Sulustan. Issus des plus basses couches sociales de Væriel, les colons qui se chargent d'exploiter les marais sont considérés comme des déchets par le pouvoir. Les brumeux, comme on les appellent, ne survivent que parce qu'ils sont indispensables et que personne ne veut faire leur travail. Et pour cause: lorsque l'on commence à travailler dans les marais, on sait que l'on va y mourir ! Les brumeux sont en contact constant avec des émanations toxiques. Personne n'y survit plus de 10 ans. Les brumeux n'ont aucun espoir et ils le savent.

Le village des brumeux a pour nom officiel "Métana", mais ses habitants préfèrent l'appeler "Mortana". Situé à la pointe sud des marais gazeux, asséché artificiellement, le sol permet d'accueillir un village et un petit port. Un embarcadère avec un entrepôt, de petites baraques de pierre, entourées de petits potagers, et un énorme complexe baptisé "l'estomac". Tout prend un aspect fantomatique, du fait du brouillard persistant qui sévit sur Mortana. Voilà à quoi ressemble Mortana. Ni plus, ni moins. Et c'est ici que survivent environ deux cents familles de brumeux.



L'estomac est le centre névralgique de Mortana: une cinquantaine de canalisations aboutissent dans ce gigantesque bâtiment de 100 m2. L'intérieur du bâtiment n'est qu'enchevêtrement de tuyaux, se croisant dans tous les sens. C'est ici que le gaz est compressé et stocké dans des silos en cuivre. Puis, tous les quinze jours, des bateaux de l'armée Værelienne viennent prendre livraison des silos, en échange de nourriture.

Mais le plus impressionnant à Mortana, c'est le cimetière des brumeux dans la montagne. Personne n'a jamais réussi à dénombrer les pierres tombales, essentiellement occupées par des hommes: les enfants ne sont acceptés dans le marais qu'à partir de 16 ans et les femmes travaillent dans "l'estomac" ou aux potagers. Il n'est pas rare que les femmes de Mortana connaissent plusieurs veuvages durant leur vie. Malgré cela, des volontaires arrivent régulièrement de Væriel... A croire que Mortana est plus séduisant que la vie à Væriel. La seule chance de se sortir de cette antichambre de la mort est de résister, de passer le cap des quarante ans et de devenir convoyeur de gaz, sur les bateaux. Cinq personnes par an accèdent à ce statut envié.

Seul rayon de soleil au milieu de cette misère, Mortana jouit d'une absence totale de présence militaire. Les brumeux s'organisent autour d'une sorte de réunion des sages qui se réunit tous les mois, dans l'entrepôt.

Chaque famille y est représentée par son membre le plus âgé. Cette relative indépendance épargne surtout aux autorités les frais d'une garnison à Mortana. Pourquoi en stationner une: si les brumeux se

rebellent, ils ne seront plus approvisionné et finiront par se rendre, morts de faim.

Vivre à Mortana nécessite une volonté supérieure. L'air est saturé d'humidité d'un bout à l'autre de l'année et le ciel est caché par les bancs de brume venus des marais. Chaque famille possède un territoire précis des marais à exploiter.

Et toutes les semaines, les hommes s'emmitouflent dans plusieurs épaisseurs de vêtements, enfilent des masques en cuir pour se protéger des émanations toxiques, saisissent des canalisations et partent pour les marais.

Dans un premier temps, les brumeux repèrent les nappes de gaz, grâce à de petites bulles qui percent la couche de boue des marais. Ils enfoncent alors des sondes dans le sol, jusqu'à ce qu'ils trouvent où poser leurs canalisations pour faire sortir le gaz. Les canalisations sont ensuite reliées à des canalisations plus importantes qui conduisent le gaz jusqu'à "l'estomac".

Les marais gazeux n'acceptent qu'un seul type de végétation et d'habitant: de longs roseaux rouges et des pieuvres grises. Perdus dans une brume verdâtre, entourés de roseaux aux colorations étranges, les marais gazeux font presque penser à une expérience manquée des Stilfari'n.

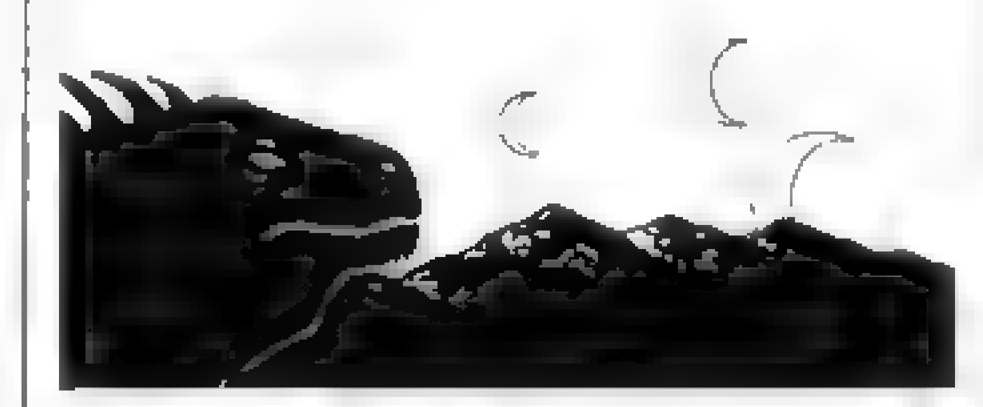
La faune

La pieuvre grise: D'un diamètre pouvant atteindre 6 mètres, elle n'hésite pas à s'en prendre aux brumeux. Des équipes entières de brumeux disparaissent chaque année dans les mandibules de ce redoutable carnassier. Les pieuvres s'attaquent aussi aux bateaux qui assurent le transit du gaz, mais avec beaucoup moins de succès.

Pieuvre grise

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	24	8	14	8	8

Compétences de combat	
Attaque brutale	30%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	25%
Discrétion	30%
Nage	60%
Repérage	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	48
Dommages	H
Initiative	12
Armure	3
Prestige (à gagner)	2



Personnalités

Farni Derrock



L'homme le plus puissant de la côte ouest de Sulustan s'appelle Derrock. Grand, décharné, les yeux bleu délavé d'où ne transpire aucune émotion, le moindre de ses gestes semble empli d'une signification mystique. Stilfari de son état, il lui incombe de préparer la conquête de Tanæphis. Les autorités du continent de Væriel lui ont donné les pleins pouvoirs pour la complète réussite de cette mission. Derrock est l'héritier de la tradition Stilfari la plus pure. Méthodique, il ne laisse rien au hasard et n'agit que lorsqu'il est sûr du résultat. Impitoyable, il considère que les autres ne sont là que pour l'aboutissement de ses desseins. Redouté, personne n'aime croiser ni son chemin, ni son regard. Il terrorise même ses conseillers les plus proches. Tous ces fils sont devenus des Elus et se sont illustrés dans les combats les plus sanglants de l'armée Værelienne.

Sa puissance est telle que les gens du port le surnomme tous "Le Divin". Et personne au conseil scientifique, ni Morasque, ni Tibal, ne s'oppose à ses désirs ou ses décisions. Rien de ce qui se passe sur Sulustan n'échappe à ses services secrets: les contrôleurs, une unité composée de soldats triés sur le volet. Derrock se charge aussi de former les espions. Il est donc la personne la plus au fait de la situation sur Tanæphis.

C'est lui qui connaît tous les contacts infiltrés et les personnes cles dans les différentes sociétés secrètes, guildes et pouvoirs politiques de Tanæphis pour mieux tisser les fils de ses intrigues qui n'ont pour but que de déstabiliser les structures en place. Il faut dire que c'est lui qui est à la base de ce projet d'invasion de Tanæphis et qui en contrôle toutes les étapes depuis le debut.

Farni Derrock

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	13	14	14	16	20

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	50%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	50%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Astronomie	-
Commandement	80%
Connaissance	60%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	20%
Lire et écrire	100%
Marchandage	50%
Médecine	40%
Nage	20%
Repérage	30%
Séduction	30%
Stratégie	90%
Tactique	30%
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	80%
Capture du fluide	60%
Libération du fluide	35%
Machine pensante (repérer)	40%
Machine pensante (recevoir un message)	80%
Machine pensante (envoyer un message)	80%
Machine pensante (donner un ordre)	60%
Machine pensante (lien partiel)	80%
Machine pensante (lien total)	50%
Sorts	
Force contenue	25%
Résistance à la douleur	25%
Feinte de corps	55%
Déplacement silencieux	55%
Vitesse pure	55%
Attaques multiples	55%
Majoration de la vue	55%
Perception martiale	55%
Diriger une foule	80%
Diriger une unité	80%
Diriger une armée	100%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	26
Prestige	500

Masque

Nettement moins puissant, Masque est le leader des rebelles de Sulustan. Rien ne prédestinait pourtant Masque à jouer un jour ce rôle. En digne serviteur de la puissance Værelienne, il a acquis un certain prestige sur les champs de bataille, tuant, violant et brûlant tout sur son passage. Les Stilfari'n lui proposent alors, à titre de récompense, de devenir un Elu. Transformé, doté des pouvoirs surpuissants d'un Elu et rebaptisé Masque, sa première mission fut de partir mater la rébellion de Sulustan. Avec trente de ses condisciples, il prit le bateau pour Sulustan. Dès le premier engagement avec les rebelles, il vit que les règles n'étaient plus les mêmes et que la lutte n'était ni égale, ni justifiée. Il prit alors une décision, que personne ne comprend encore maintenant, et rejoignit les rebelles, en espérant montrer l'exemple à ses condisciples. Mais le miracle n'eut pas lieu et la rébellion fut écrasée.

Masque est aujourd'hui à la tête de la centaine de rebelles réfugiés sur Reb Rock. Si cet embryon de rébellion survit toujours, c'est en grande partie grâce à lui. Sa politique "Wait and See" a permis à la rébellion de se faire oublier. Masque sait que le temps joue en sa faveur. Il accumule les informations et gagne chaque jour de nouveaux alliés. Les Stilfari'n pensent que le champ de force a muté et qu'il permet aux hommes de pénétrer et de sortir de Reb Rock: c'est faux. En fait, ce sont les pouvoirs de Masque qui dictent l'ouverture ou la fermeture du champ de force de Reb Rock, car il en a désormais le contrôle complet. Mais les rebelles se gardent bien de divulguer cette information. D'ailleurs, rien ne filtre de Reb Rock sans que Masque ne le veuille vraiment.

Contrairement à ce que pensent les Stilfari'n, la rébellion est en train de reprendre un second souffle. Masque est sur le point de créer un solide réseau de sympathisants sur Sulustan et ce, dans toutes les couches de la population. Le succès de ces contacts réside dans l'aura de mystère et de légende dégagée par Masque: certains le croient mort et enterré, d'autres qu'il est immortel et qu'il est partout à la fois, ou encore que c'est un autre qui se cache derrière son nom. Bref, personne ne sait qui il est ; remarquez, il est dur de savoir qui se cache derrière un masque !

Masque

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	12	14	13	17	15

Compétences de combat	
Attaque brutale	35%
Attaque normale	50%
Attaque rapide	25%
Esquive	20%
Feinte	25%
Parade	55%
Tir	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	50%
Connaissance	5%
Course	10%
Discrétion	10%
Equitation	30%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	10%
Repérage	25%
Séduction	35%
Stratégie	50%
Tactique	90%
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	30%
Capture du fluide	10%
Libération du fluide	10%
Machine pensante (repérer)	20%
Machine pensante (recevoir un message)	30%
Machine pensante (envoyer un message)	45%
Machine pensante (donner un ordre)	45%
Machine pensante (lien partiel)	20%
Machine pensante (lien total)	20%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Prestige	300

Agrach

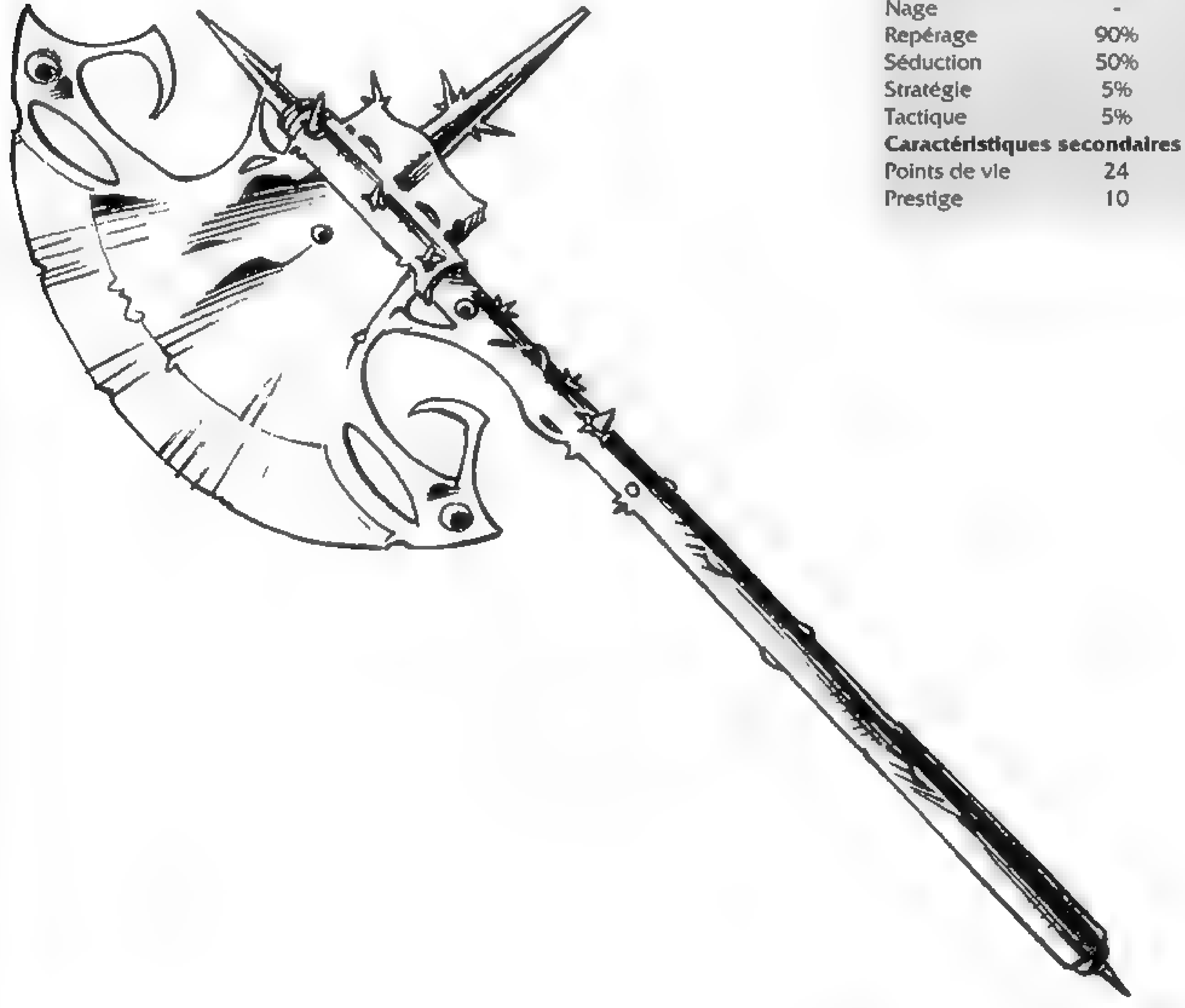
Agrach vit aussi dans la clandestinité. Agrach est le chef de la tribu d'indigènes troglodytes, dans la péninsule de la côte ouest. Patriarche autoproclamé, seule lui importe la tranquillité des siens. Il est écouté et respecté par les trois quarts des habitants des grottes. Calme, il est aussi d'un autoritarisme rare et ne souffre pas que ses ordres soient contestés. Il a fort à faire avec de jeunes têtes brûlées de son clan qui souffrent de cette absence de relations avec le monde qui entoure les troglodytes. Sa légitimité vacille un peu plus avec les "actions d'éclat" de ces jeunes qui veulent partir.

Agrach sent bien que la paix dont bénéficie son peuple tient à son isolement et il essaie de retarder le plus possible l'échéance de la fin de cette solitude, qu'il sait inéluctable. En fin praticien de la mentalité de ses pairs, il joue donc sur leur superstition: il parle sans cesse de visions qu'il a d'un être supérieur qui viendra un jour libérer son peuple de son exil et son peuple l'écoute. De fait, la population attend et se développe tranquillement pour se préparer à accueillir le sauveur. Agrach, quant à lui, scrute chaque jour l'horizon: y'aurait-t-il une chance que le messie arrive ? Agrach donne-t-il juste le change à ses pairs ? Ou, tout simplement, Agrach redoute-t-il la venue de l'envahisseur Værelien ?

Agrach

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	10	10	16	18

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	50%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	25%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	
Connaissance	-
Course	10%
Discrétion	80%
Equitation	-
Lire et écrire	70%
Marchandage	80%
Médecine	55%
Nage	-
Repérage	90%
Séduction	50%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Prestige	10



Chapitre 8
Les monts bleus



Description générale

Depuis les débuts de l'invasion de Sulustan, l'avancée Værelienne s'est heurtée à la chaine de montagne qui coupe le territoire en deux.

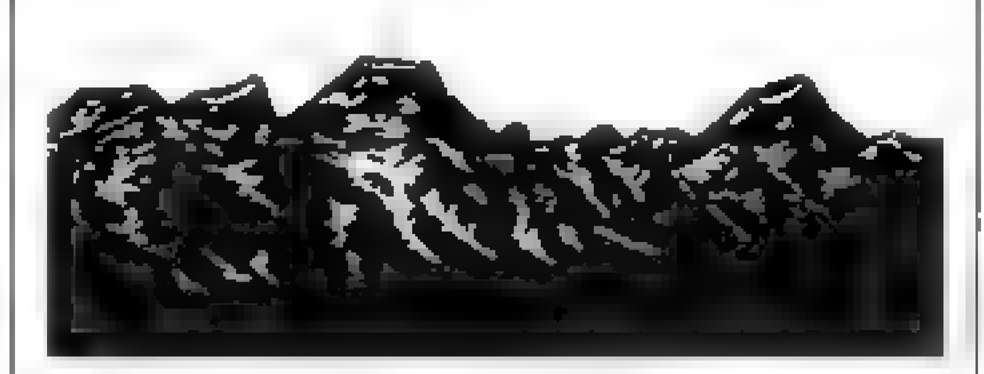
D'une altitude moyenne de 2000 mètres, la chaîne montagneuse de Sulustan compte trois sommets, sortis de terre par l'activité volcanique, qui culminent à 2500 mètres. Constituée de très nombreux à pics, son ascension est difficile. Les chemins sont rares et sinueux. Pour passer d'un côté à l'autre de la montagne, distant d'une vingtaine de polacs à vol d'oiseau, il faut bien compter couvrir une distance cinq à six fois supérieure (soit 100 à 120 polacs). La végétation présente sur la montagne se limite en général à des petits sapins et à une herbe vert-bleu qui donne son nom à la montagne. Passé 1800 mètres, les Monts Bleus deviennent blancs.

Au nord, la montagne est encore sous le choc de "l'accident". Les dégâts provoqués par l'explosion de fluide continuent leur oeuvre de transformation. Si les falaises servent de repères aux monstres victimes des caprices du fluide, le cratère du volcan nord fait office de cour des miracles pour les enfants des indigènes encore présents dans les parages.

Plus bas, à la source du fleuve Marr, on tombe sur la représentation de l'enfer sur Sulustan: la mine, aussi appelée Terminus. Dans ce lieu, toute la lie de Væriel et de Sulustan s'échine à extraire du fer et des émeraudes pour le port. Sous le regard amusé des ingénieurs et sous les coups vicieux de gardes-chiourme hilares, des hommes et des indigènes meurent pour des poignées de métaux rares.

Au centre de la chaîne montagneuse, le cratère de Pa-hnæ fascine les farouches tribus montagnardes. Elles y ont même construit une sorte de forteresse des neiges: Kæggana. Attirées par la puissance mystique qui émane de Kæggana et la renommée grandissante d'un chef de guerre qu'on ne s'attendrait pas à rencontrer là, les tribus des montagnes se rassemblent autour de ce bastion.

A l'extrémité sud, l'unique victoire de l'armée Værelienne sur la montagne a pour nom Base 12. De ce camp, établi autour du dernier volcan, les troupes de choc de la division Rouge comptent bien éliminer, une fois pour toute, les habitants de la montagne. La victoire finale: un étrange projet qui aurait trait au plus vieux rêve de l'homme.



La population

L'armée

"La montagne est un piège à rats où les Væreliens jouent, pour l'instant, le rôle du fromage. Et le pire, c'est que les rats bouffent le fromage sans se faire prendre...". Cette phrase, prononcée par un lieutenant des troupes de la division Rouge, donne une image à peu près exacte de la situation actuelle.

Toute la puissance guerrière, la ruse et la technologie Væreliennes sont totalement inefficaces sur ce territoire. Les indigènes et les animaux sauvage se partagent la domination de ces rochers sans concession. Tout a pourtant été tenté: de l'envol massif de troupes à la machine infernale qui a fait exploser la moitié de la montagne. Rien n'y a fait et les indigènes continuent à narguer la civilisation Værelienne du haut de leurs sommets.

Pour lutter sur un pied d'égalité avec ces primitifs, Væriel a dû se résoudre à envoyer ses meilleures troupes: la division Rouge. Hormis une technologie et des armes supérieures, les destructeurs de la division Rouge n'ont rien à envier à la sauvagerie des montagnards. Leur plus grande joie consiste à établir des pyramides d'ossements de leurs adversaires morts au combat. La puissance de leur armement réside surtout dans leur armure d'acier, hérissée de piques et de pointes. Cette armure, appelée "hieldörff", est à la fois robuste et légère.

Elle nécessite néanmoins une force et une carrure imposantes qui sont les premiers critères de sélection des hommes de la division Rouge. On n'entre pas dans la division Rouge si on n'a pas une taille minimum de1,90 m. Certaines armes sont directement intégrées à l'armure: lames trifides, cestus, morning-star,

etc. C'est au corps-à-corps que les hommes de la division Rouge sont les plus efficaces.

Les hommes de la division Rouge ne se consacrent qu'à la guerre. Voir mourir leurs adversaires est le seul plaisir que ces soldats s'autorisent. Le sexe, la toxicomanie sous toutes ses formes, l'acquisition de biens propres, bref ces petites choses qui peuvent donner un attrait quelconque à la vie leur sont interdites. Perçues comme des faiblesses humaines, elles n'existent pas dans les rangs de la division Rouge. Véritables machines de guerre, ils ne vouent leur vie qu'à la mort, considérée comme le stade suprême de la destinée humaine. Pour toucher du doigt la jouissance de la souffrance qu'ils peuvent infliger, ils se livrent entre eux à des séances de sadomasochisme suffisamment poussées pour que certains en meurent.

Les montagnards

Les Bathakis: Petits, trapus, musclés, agiles et souples, les Bathakis connaissent la montagne comme la paume de leurs mains cagneuses. Vêtus de fourrures de Lynx-araignées, ils se déplacent dans la montagne à une vitesse folle. Grimpeurs-nés, aucun à-pic, falaise ou cheminée ne leur fait peur. Devant vous, bien en vue en haut d'un sommet, ils vous surprennent par-derrière dans la minute suivante. Vous avez alors juste le temps de fermer les yeux avant que les grosses pierres de leurs frondes ou les pointes de leurs épieux ne vous atteignent avec une précision rare.

Plus haut les Bathakis sont, mieux ils se portent. Leur peau épaisse comme le cuir et leur pilosité abondante sembleraient même leur être suffisantes pour survivre aux rigueurs du froid intense des sommets. Terrés dans des grottes naturelles, ou sous des monticules de pierres taillées pour les plus évolués, les Bathakis vivent par clan d'une trentaine d'individus. Chasseurs dans l'âme, les Bathakis attrapent toujours leur proie. On a d'ailleurs parfois du mal à les distinguer des bêtes qu'ils pourchassent: sanguinaires et brutaux, ils sont les pires attardés que Sulustan puisse compter dans ses tribus indigènes. Mais, cette bestialité et un sens inné pour la guérilla en font des adversaires redoutables.

Unique étincelle d'évolution dans leurs esprits obtus: une dévotion sans borne envers les volcans. Chaque volcan joue un rôle dans la religion des Bathakis. Ce rôle (ainsi que le nom attribué à ce rôle) diverge suivant chaque clan. Pourtant, le volcan du nord représente souvent la mère créatrice de toute chose. Cette croyance en des divinités, transfigurées par les cratères, les pousse à se couvrir de cendres volcaniques une fois par mois. S'ensuit une nuit de rage meurtrière, où les Bathakis tuent tout être vivant qui se trouve sur leur chemin.

Les colons

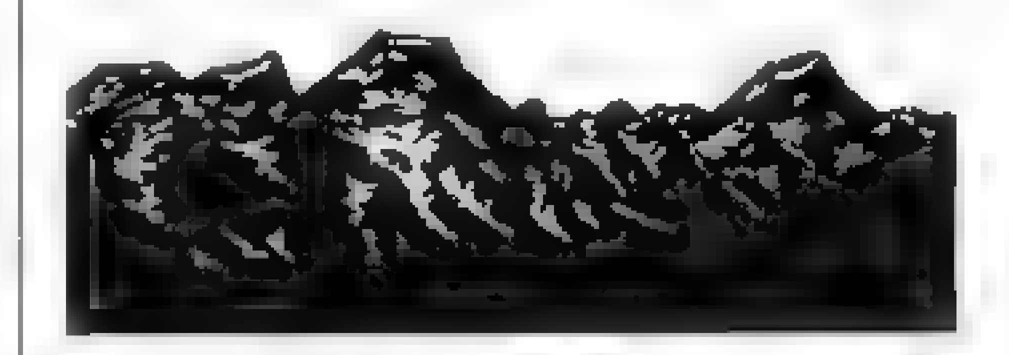
Il n'y a pas de colons dans la montagne... Enfin, si ! Mais ce ne sont plus vraiment des colons. Les mineurs de Terminus sont arrivés là par deux itinéraires différents: la misère ou la criminalité. Les colons les plus pauvres viennent à Terminus pour essayer de gagner rapidement de l'argent en exploitant le filon d'émeraudes. Ils espèrent ainsi pouvoir reprendre un nouveau départ.

Les criminels (de l'indigène au rebelle en passant par l'esclave maladroit) sont incarcérés à Terminus pour finir leur vie en creusant le sol pour y trouver de fer. Le fait que les autorités Væreliennes aient conservé vivants et entiers ses prisonniers sur Sulustan n'est pas dû au hasard, mais à des raisons d'économie. Sulustan ayant besoin de fer à bon marché, la main-d'oeuvre gratuite que représentent les prisonniers fut la bienvenue

Les rebelles

Hormis les prisonniers rebelles de Terminus, peu actifs par la force des choses, la rébellion est inexistante dans la montagne. Pourtant, s'il n'y a pas à proprement parler de rébellion, des signes évidents de résistance existent.

Je dis résistance et pas rébellion, car la révolte vient de Bathakis organisés (non de petits clans qui commettent des actions de guérilla) . En effet, les Bathakis ne luttent pas pour la même cause que les rebelles (l'autonomie), mais pour la libération totale de leur île. Par ailleurs, ces Bathakis sont dirigés par un Værelien, ce qui complique un peu les choses. Alors, oui il y a des rebelles dans la montagne, mais ce sont des résistants.



Les sites

Le cratère de la honte

Surplombant la montagne du haut de ses 2500 mètres d'altitude, le cratère le plus au nord de Sulustan est sans doute l'endroit le plus sordide des Monts Bleus. Primo, ce coin grouille d'animaux monstrueux engendrés par une explosion de fluide. Secundo, les Bathakis qui occupent la région sont pratiquement tous des degénérés. Un enfant Bathakis sur deux qui naît près du cratère est anormal. L'anomalie va de l'albinos classique au monstre à deux têtes.

C'est au nord, sur les falaises qui tombent directement dans la mer, que l'on trouve encore les traces de l'accident. La roche porte les stigmates du surplus de fluide qui sévit dans ces lieux: brûlures, fissures, éclats. Par endroits, la roche



donne même l'impression d'avoir littéralement fondu. La bruyère, qui court sur la falaise, est d'un joli jaune mordoré qui luit dans l'obscurité. Cette source de lumière permet de suivre les sentiers parcourus par les Hylions qui chassent les Zlothans endormis dans les cavités artificielles de la lande.

Le cratère nord, que les Bathakis appellent en général Pa-hœ, joue un rôle bien particulier depuis l'accident de fluide. Pa-hœ, ou mère créatrice, est la génitrice de toute vie sur Sulustan. Or, de plus en plus d'enfants naissent anormaux. De rage et de honte, les parents Bathakis se rendent donc au bord du cratère et y jettent leurs enfants infirmes, estimant qu'ils viennent redonner un être défectueux à sa créatrice.

De fait, Pa-hœ est devenu le refuge des parias Bathakis. Cette petite cour des miracles version Sulustan, abrite en moyenne une trentaine d'individus. Se nourrissant d'insectes, de petits rongeurs et des cadavres des plus faibles d'entre eux, ces "mutants" survivent comme des bêtes sauvages. Paradoxalement, ils ne cherchent pas à fuir le cratère, comme s'ils acceptaient leur sort comme une fatalité. Les "nouveaux arrivants", s'ils arrivent à survivre plus d'une semaine sans se faire dévorer, peuvent espérer vivre une petite dizaine d'années. Pa-hœ est tabou pour les Bathakis et nul étranger n'a le droit de s'y rendre sous peine de mort.

Il semble pourtant que des expéditions Væreliennes aient réussi à pénétrer aussi loin dans la montagne. En fait, tous les trois ans, un groupe de Stifari'n du port, solidement escorté, vient chercher les plus beaux spécimens pour les étudier. Ils en profitent pour ramener un ou deux monstres pour des expériences.

La faune

Le Zlothan: Le Zlothan est un ancien vautour qui a subi des modifications génétiques, du fait d'un excès de fluide. Ces modifications se sont exprimées sous la forme d'une augmentation (fois 3) de la taille, du poids et de l'envergure. Ses ailes ont perdu leurs plumes au profit d'une membrane épaisse mais souple. Si le Zlothan est assez lent en vol, il utilise à merveille courants d'air ascendants et descendants pour planer sur des distances assez impressionnantes. L'extrémité des pattes du Zlothan se termine par cinq longues griffes. Le bec a également disparu au profit d'une gueule remplie d'une myriade de petites dents pointues, au milieu de laquelle s'agite une langue bifide. Le corps du Zlothan est recouvert d'écailles noires huileuses. Le Zlothan est carnivore. Violent mais pas très courageux, il attaque rarement les êtres humains lorsqu'il est seul.

Zlothan

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	16	10	16	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	25%
Esquive	25%
Compétences secondaires	
Acrobatie	35%
Course	10%
Discrétion	15%
Nage	5%
Repérage	45%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Dommages	E
Initiative	10
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

L'Hylion: Ce fauve nocturne a la curieuse habitude de posséder deux têtes de lion sur un corps de chamois allongé. Ce prédateur naturel du Zlothan bondit de roche en roche avec une agilité sans pareil. Rapide, il est insaisissable sur les corniches. Il joue toujours sur la



surprise pour bondir sur les Zlothans et leur enfoncer ses sabots crochus dans le dos. Son flair développé lui permet de compenser sa vue basse et de repérer ses proies à 500 mètres à la ronde.

Hyllon

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	10	12	14	16	12

Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	35%
Esquive	25%
Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Course	20%
Discrétion	35%
Nage	20%
Repérage	45%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Dommages	F
Initiative*	17
Armure	0
Prestige (à gagner)	1

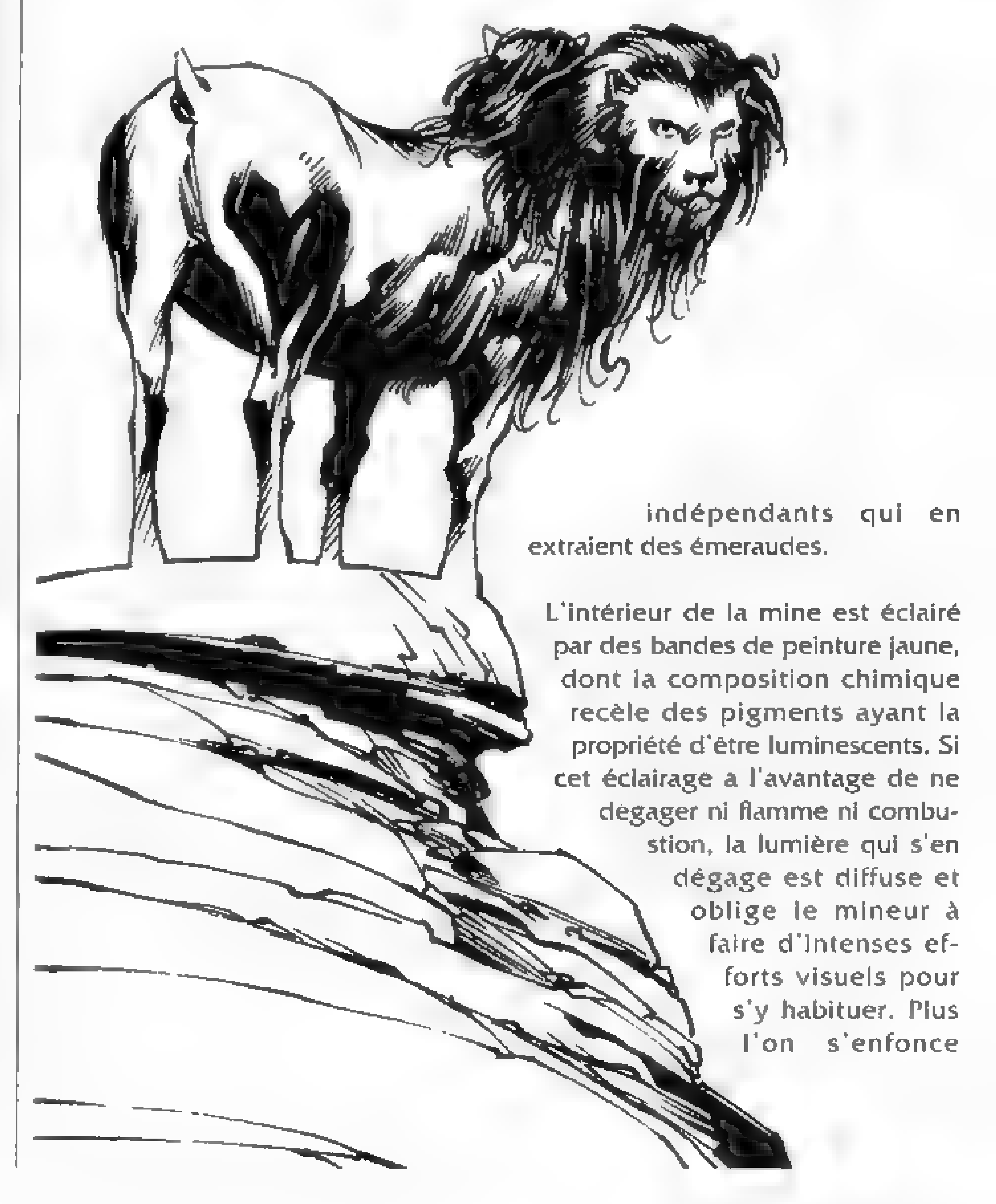
*: L'Hyllon peut attaquer deux fois par tour avec un malus de -25% appliqué à chaque attaque.

La mine

Le fleuve Marr prend sa source juste au-dessus de la mine et descend doucement vers le canyon. Des pontons de pierre ont été aménagés pour accueillir les péniches à rames venant du port. Terminus vit au rythme des péniches à rames qui apportent nourriture, équipement divers et informations, puis repartent avec le fer et les émeraudes. Des chariots sur rails viennent de la mine pour déverser le fer récolté dans les soutes des péniches. Le long de ce chemin de fer sont disposées des baraques en bois pour les soldats et les ingénieurs miniers. Légèrement en retrait, une grande bâtisse sert à la fois de bureaux au personnel administratif et de tribunal expéditif pour les prisonniers qui n'ont pas encore subi de jugement. Autant dire que la sentence prononcée dans ce tribunal est invariablement la même: la détention à perpétuité dans la mine.

Viennent ensuite les bâtiments en pierre où le métal est trié, nettoyé, traité et fondu en lingots. Au bout des rails, l'entrée de la mine est protégée par un mur d'enceinte d'une dizaine de mètres de haut. Pour parer à toute velléité d'attaque de la part des Bathakis, des balistes sont disposées sur le chemin de ronde de ces remparts. A flanc de montagne, au-dessus de la mine, de petits chalets blancs sont mis à la disposition des mineurs indépendants qui exploitent les filons d'émeraudes. Entourés d'une simple palissade de bois, les chalets n'apportent que peu de protection pour ces colons qui doivent se replier vers la mine en cas d'attaque.

Au-dessus de l'entrée de la mine, une plaque de fer forgée annonce "Terminus" comme une cynique sentence sans appel. Remarquablement bien étayée, la mine parcourt le sous-sol de la montagne par de multiples boyaux, desservis par le réseau de rails, couvrant environ une centaine de kilomètres. De différents diamètres, les boyaux vont de la taille d'une cathédrale à celle d'un conduit d'aération standard. Les plus grands boyaux sont surtout exploités pour en retirer du fer en grande quantité, les plus petits bénéficient souvent de l'attention minutieuse des mineurs indépendants qui en extraient des émeraudes.



L'intérieur de la mine est éclairé par des bandes de peinture jaune, dont la composition chimique recèle des pigments ayant la propriété d'être luminescents. Si cet éclairage a l'avantage de ne dégager ni flamme ni combustion, la lumière qui s'en dégage est diffuse et oblige le mineur à faire d'intenses efforts visuels pour s'y habituer. Plus l'on s'enfonce



profondément dans les innombrables boyaux, plus la chaleur ambiante se fait étouffante voire intenable. Certains filons ont même dû être abandonnés, la présence de l'ancien volcan se faisant trop sentir.

Les quelques deux mille prisonniers qui s'entassent dans la mine ne quittent Terminus que les pieds devant. Enchaînés par lot de dix, les prisonniers restent 24h sur 24, 7 jours sur 7, dans le trou. Ils travaillent, mangent et dorment, jusqu'à ce que mort s'ensuive, dans les boyaux de la mine. De fait, le sol de la mine est jonché de détritus, d'excréments et parfois de cadavres. L'odeur qui sévit dans les couloirs est atroce. Surveillés par des gardes, anciens soldats ayant commis une erreur dans le passé et qui en subissent ici les conséquences, les prisonniers endurent mille vexations et moult coups de fouet de la part de leurs gardes-chiourme frustrés. Les 400 hommes de troupes qui stationnent à Terminus sont tous du même acabit: vicieux, sadiques, lâches, vulgaire et fainéants. Les ingénieurs des mines, une cinquantaine environ, sont souvent complices des exactions des gardes. Il arrive tous les jours que les gardes tuent un prisonnier, histoire de rigoler un bon coup.

Les mineurs indépendants ont des conditions de travail nettement plus sympathiques. Ils ne sont dans la mine que durant la journée. Leurs boyaux sont strictement séparés de ceux des prisonniers et ils n'ont aucun garde sur le dos. La seule formalité désagréable à laquelle les mineurs indépendants doivent se plier est la fouille au corps réglementaire lors de leur sortie du trou. Ils doivent ensuite remettre les maigres émeraudes qu'ils ont arrachées à la montagne, avant de pouvoir regagner leurs chalets.

Kæggana

Cerné par la neige d'un bout à l'autre de l'année, le volcan du centre de la chaîne des Monts Bleus a pour nom indigène Pa-hnæ. Symbolisant dans la culture (si on peut dire) Bathaki la puissance et la guerre, Pa-hnæ a été le premier refuge des Bathakis au début de la conquête des Monts Bleus. Les premières fortifications, ramassis de pierres posées les unes sur les autres, datent d'à peu près un siècle. Quatre clans Bathakis avaient alors réussi à surmonter leurs haines familiales réciproques pour s'unir et construire ensemble un village, dans le but de résister à l'envahisseur

Une centaine de Bathakis vivaient donc dans Pa-hnæ, autour de vagues abris de pierre.

A contrario de l'objectif initial de ce village fortifié, les clans Bathakis ne devinrent pas plus hostiles. Attentistes, ils préféraient laisser venir à eux les éventuelles troupes Væreliennes. Et, de fil en aiguille, le village se développa dans la paix: les hommes partaient chasser les Lynx-araignées, tandis que les femmes s'occupaient de petits troupeaux de Butackiis domestiques. Bref, un petit coin de paradis frigorifique.

Il y a dix ans de cela, un groupe de chasseurs trouva le corps à demi-gelé d'un homme. Celui-ci ne portait pour tout vêtement qu'une tunique sale et des chaînes brisées. Le village recueillit et soigna le survivant des neiges. Une fois remis sur pied, il fut accepté par le village tout entier qui ne voyait pas en lui un soldat ennemi, mais une sorte de personne sauvée par la clémence de Pa-hnæ. L'homme avait pour nom Kæggan et, une fois qu'il eut saisi les rudiments de la langue des Bathakis, il dit revenir de la mort souterraine. Ce que les Bathakis interprétèrent comme étant la vérité. Il vécut parmi eux durant quelques années, leur apprenant l'art de la construction de défenses, la fabrication d'arcs puissants, la confection de pièges et les tactiques de base des Væreliens. Subjugués par l'intelligence, la sagesse et le savoir de Kæggan, les Bathakis le poussèrent à devenir leur chef. Ce qu'il fit sans trop se faire prier. Le village prit ainsi le nom de Kæggana.

Passé les premières fortifications, on accède à l'intérieur du cratère en descendant de rudimentaires escaliers de bois. Le village est devenu une véritable forteresse: remparts de pierre, miradors, palissades renforcées de 6 mètres de haut avec catapultes mobiles sur les créneaux, mâchicoulis, fossés remplis d'épieux, patrouilles d'archers Bathakis, baraquements de bois et enclos pour bestiaux. Parallèlement, des clans Bathakis viennent de plus en plus nombreux se mettre sous la protection de Kæggana.

Les Bathakis de Kæggana, forts désormais d'un petit millier d'hommes et de femmes aguerris, alternent raids contre la puissance militaire Værelienne et parties de chasse. Avec des résultats plus qu'impressionnants sur les deux tableaux.

La faune

Le lynx-araignée: Très répandu, le lynx-araignée est un petit félin aux capacités montagnardes affirmées. Pourvu de 6 pattes griffues, le lynx-araignée grimpe aux raides parois de la montagne avec une dextérité rare. Sautant et s'accrochant aux moindres aspérités de la roche, le lynx-araignée est difficilement repérable pour l'étranger non averti. Son pelage gris lui permet de passer inaperçu lorsqu'il guette sa proie, perché sur les hauteurs. Sa chair est néanmoins excellente, cuisinée en ragoût.

Le Butackii: Imaginez un buffle nain, laineux, doté de deux minuscules cornes recourbées et vous avez un Butackii. Robuste et rapide, le Butackii a pourtant un gros point faible: il est maladivement curieux ! Dès qu'un homme s'approche de lui, il en fait de même pour voir de plus près le bipède.

Lynx-araignée

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	12	12	14	14	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	40%
Esquive	15%
Compétences secondaires	
Acrobatie	20%
Course	15%
Discrétion	30%
Nage	15%
Repérage	30%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Dommages	F
Initiative	14
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

C'est ensuite un jeu d'enfant de l'attraper, car le Butackii est extrêmement doux (et pas uniquement au toucher). Le dome-stiquer ne pose donc pas de problème.

Les Bathakis voulurent d'ailleurs en faire une monture, puis une bête de somme, mais sa curiosité l'empêche d'être obéissant plus de 2 minutes. Les Bathakis se résignèrent donc à l'élever pour sa chair, sa laine et son lait.



Butackil

FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	20	8	10	12	4

Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	5%
Nage	30%
Repérage	20%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	40
Dommages	E
Initiative	7
Armure	1
Prestige (à gagner)	0

Base 12

Originellement baptisé Pa-hataam, le dernier sommet des Monts Bleus jouit d'un climat plus doux du fait d'une altitude moins élevée que les deux autres. La végétation y est plus riche, en conifères surtout, et la faune moins meurtrière. De petits vallons bleus permettent une ascension plus aisée et des forêts denses abritent un gibier abondant.

Autrefois vénéré comme symbole de paix et de prospérité, Pa-hataam abritait des petits clans Bathakis pacifistes, vivant de la cueillette de baies sauvages, de la chasse et de l'élevage du Butackil. Chacun mangeant à sa faim, les clans n'avaient pas à se disputer de territoire et les altercations étaient rares. Dans leurs huttes de branches, les Bathakis étaient tranquilles et sereins.

C'est donc avec une joie non dissimulée que les Bathakis de cette partie des Monts Bleus accueillirent les premiers soldats Væreliens. En contrepartie de cette gentillesse, ces derniers firent brûler leurs abris de bois et les reduisirent en esclavage. Enfin, au début... Puis l'ardeur combattante des Bathakis se remit en branle. Et la guérilla enflamma la montagne. Partout où l'armée se déplaçait, elle se heurtait à des petites troupes discrètes, rapides et meurtrières. Des éboulements étaient provoqués, des lacs empoisonnés par des charognes et des incendies se déclaraient dans les forêts où les Væreliens se réfugiaient. Ils avaient beau fabriquer des bastions, avoir une logistique performante et des troupes en quantité, les pertes Væreliennes étaient énormes. Pas moins de onze campagnes n'avaient pas réussi à faire plier ne serait-ce qu'un genou à la résistance Bathaki. La conquête des Monts Bleus fut momentanément abandonnée.

Puis, jugeant cette résistance vraiment inacceptable, les autorités Væreliennes revinrent à la charge. On dépécha alors la division Rouge afin de purger la région, en utilisant toute la puissance offensive de leur technologie, leurs tactiques de "terres brûlées" qu'ils avaient maintes et maintes fois mises en pratique avec succès et leur fanatisme destructeur. De chasseurs, les Bathakis devinrent gibier. En dix ans, la division Rouge extermina méthodiquement toute la population Bathakis de la région. Et Pa-hataam fut transformée en base armée Værelienne. En hommage aux onze tentatives infructueuses de contrôle de la montagne, la caserne de Pa-hataam fut appelée Base 12.

De nos jours, une vingtaine de petits fortins, occupés par des troupes Væreliennes régulières, ornent les flancs de la montagne pour en garder les petites routes gravillonnées. Bien que la région soit sous contrôle de l'armée, les colons ne sont toujours pas autorisés à venir s'y installer. Base 12 contient désormais 1 000 hommes, tous de la division Rouge. On pénètre dans le cratère où se tient Base 12 par l'intermédiaire de quatre tunnels creusés dans la roche et fermés par une série de trois grosses grilles en acier trempé. Cette caserne, des plus classiques, est ornée de tours, de bâtiments en dur, de réserves d'eau, de greniers à provision, de murailles blanches et hautes de 20 mètres, enfin tout pour soutenir un siège en bonne et due forme. Seul monument incongru, au milieu de cet orthodoxie militaire, un ossuaire pyramidal d'une hauteur de 5 mètres pour une base de 10.

Un groupe de Stilfari'n s'est joint au corps expéditionnaire pour mettre sur pied un projet ambitieux qui devrait permettre de s'assurer la domination de la montagne. En effet, si la division Rouge a brillé d'efficacité dans cette région, c'est parce que les conditions géographiques et climatiques de ce coin n'étaient pas trop éloignées de celles contre lequelles la division Rouge est habituée à se battre. De plus, les Bathakis, à cet endroit, n'étaient pas de véritables guerriers. Par contre, la progression vers le nord de la division Rouge est bloquée par l'hostilité du relief, du climat et des Bathakis de Kæggana. Plutôt que de perdre bêtement des hommes et du temps, les Stilfari'n se sont proposés de porter le champ de bataille par la voie des airs.

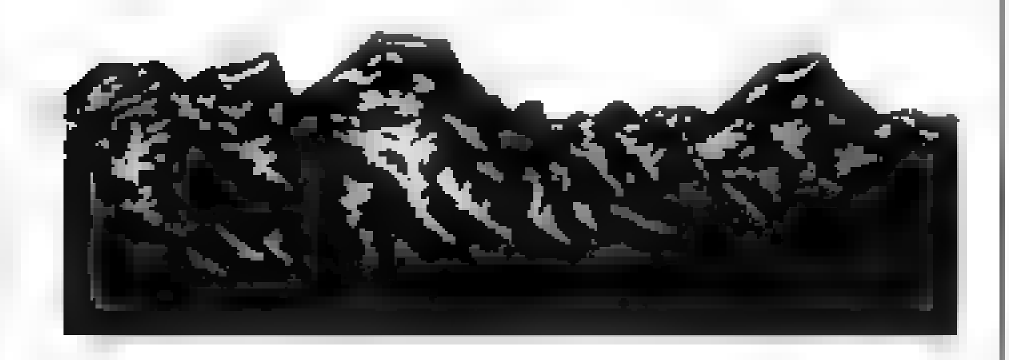
De gigantesques toiles cousues décorent parfois les murailles de Base 12, sous l'oeil goguenard des soldats. Ces toiles servent à la fabrication de Zeppelins munis d'hélices. Pouvant embarquer une trentaine d'hommes dans un habitacle en bois long d'une quarantaine de mètres, ces Zeppelins pourraient ainsi rapidement débarquer des troupes où cela les chante. Encore au stade expérimental, ce projet n'enchante guère les officiers de la division Rouge.

La faune

L'Estagaine: Cette petite boule de poils roux, d'où émergent deux grands yeux sombres, une paire

d'incisives et des ailes multicolores fait indubitablement penser au croisement entre un perroquet et un écureuil. Cette description est vraiment la plus proche de la vérité, la voix criarde du perroquet en moins. Furtif et peureux, lorsqu'on le surprend dans sa cueillette, l'Estagaine se nourrit surtout de pommes de pin. Espiègle, il bombarde joyeusement les personnes qu'il rencontre de fruits et de baies qui constituent les variantes de son régime alimentaire habituel.

La Sorffle: Ce chamois a pour seule originalité de posséder une longue queue touffue. Son pelage vert-de-gris est adapté au paysage de la région. Ne circulant qu'en bande de 10 à 20 individus, il constitue le gibier idéal pour chasseur médiocre.



Estagaine

FO	EN	AG	RA	PE	VO
4	4	18	18	14	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	10%
Esquive	40%
Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Course	15%
Discrétion	20%
Nage	20%
Repérage	40%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	8
Dommages	B
Initiative	20
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

Sorffle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	12	16	14	10	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	35%
Course	40%
Discrétion	20%
Nage	10%
Repérage	25%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Dommages	D
Initiative	14
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

Les personnalités

Kæggan

Petit, barbu, sec comme une trique, les cheveux jaune paille en bataille, Kæggan ressemble plus à un épouvantail qu'à un chef de guerre. Fixez deux secondes son regard cerné par les rides et creusé par la fatigue, vous changerez d'avis aussitôt. Kæggan est une boule de nerfs, un volcan qui contient son magma de haine. Marqué par ses années de détention à Terminus, il garde dans sa chair et dans sa tête le souvenir tenace des multiples coups de fouet qu'on lui a généreusement distribués. Kæggan ne hait pas les Væreliens, il est déjà au stade au-dessus. Ancien officier, il a été condamné pour avoir été le seul à survivre à une attaque de Bathakis. Par miracle, il s'évade de Terminus, est recueilli par des Bathakis et se prend de sympathie pour ce peuple fier et courageux. Kæggan voit là un signe du destin: il doit aider ses nouveaux alliés à battre les Væreliens. Cela tombe bien, il a également une revanche à prendre. Kæggan compte bien faire payer au centuple ce que son ancien peuple lui a fait endurer



Aimé et respecté de tous les habitants de Kæggana, il ne cesse de perfectionner les infrastructures et les défenses de son nouveau domaine. Il passe des heures à surveiller l'entraînement de ses guerriers et forme lui-même les nouvelles recrues. Rien ne le fait plus rire que la pensée de ses anciens frères d'arme Væreliens en train de se faire hacher menu par des sauvages. Un brin mégalomane, Kæggan réunit ses troupes pour des veillées au flambeau autour du cratère, où l'on célèbre sa gloire.

Orace Tergam

Blond rasé, aux yeux bleu clair qui donnent à son regard un aspect glacial peu commun, Orace Tergam n'incite pas à la gaudriole.

" Je me complais à penser que j'ai tué autant d'hommes de ma main que ma vie a compté de couchers de soleil. J'espère bien ne pas casser ma moyenne de sitôt." Prononcée par Orace Tergam le jour de sa nomination en tant que colonel de la division Rouge, sa phrase résume bien l'état d'esprit de ce boucher. Du haut de ses deux mètres, Orace Tergam a vu s'écouler derrière son passage des lacs de sang tout au long de sa carrière de soldat. A 14 ans, il entre dans l'armée Værelienne et à trente ans il est déjà à la tête de la prestigieuse division Rouge.

Kæggan

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	16	12	14	12	14

Attaque brutale	45%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	15%
Esquive	40%
Feinte	5%
Parade	10%
Tir	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	30%
Connaissance	-
Course	20%
Discrétion	40%
Equitation	10%
Lire et écrire	-
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	5%
Repérage	50%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	60%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Prestige	50

Orace Tergam

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	16	14	14	12	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	75%
Attaque normale	75%
Attaque rapide	65%
Esquive	50%
Feinte	5%
Parade	40%
Tir	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	70%
Connaissance	-
Course	20%
Discrétion	30%
Equitation	10%
Lire et écrire	5%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	5%
Repérage	40%
Séduction	10%
Stratégie	40%
Tactique	60%
Caractéristiques secondaires:	
Points de vie	32
Prestige	65

Mistaff Dorgueil

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	14	10	14	18

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	30%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	30%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Astronomie	-
Commandement	50%
Connaissance	60%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	20%
Lire et écrire	100%
Marchandage	50%
Médecine	40%
Nage	20%
Repérage	30%
Séduction	30%
Stratégie	50%
Tactique	30%
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	50%
Capture du fluide	30%
Libération du fluide	25%
Machine pensante (repérer)	40%
Machine pensante (recevoir un message)	50%
Machine pensante (envoyer un message)	50%
Machine pensante (donner un ordre)	40%
Machine pensante (lien partiel)	20%
Machine pensante (lien total)	10%
Sorts	
Feinte de corps	55%
Déplacement silencieux	55%
Vitesse pure	55%
Attaques multiples	55%
Majoration de la vue	55%
Perception martiale	55%
Diriger une foule	80%
Diriger une unité	80%
Diriger une armée	100%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Prestige	100

La technologie énerve Orace. Pour lui, la suprématie Værelienne ne doit s'exprimer que dans un affrontement direct, au corps à corps. Il déteste les Stilfari'n, qu'il trouve chétifs, débiles et tortueux. Les Stilfari'n ont bien essayé de s'approprier ses bonnes grâces en lui proposant de devenir un Elu. Mais Orace a refusé, souhaitant garder toute son intégrité physique et mentale.

Orace est fier de ses victoires sur Sulustan et il est sûr de venir à bout de tous les foyers de résistance Bathaki d'ici deux ans, sans aide extérieure. Aussi, lorsqu'on lui a imposé la présence de Stilfari'n pour un projet de debarquement aérien, il a pris cette décision comme une insulte personnelle à ses compétences. Depuis, il use de tous les artifices à sa disposition pour que le projet soit retardé.

Il espère ainsi qu'on lui redonnera les pleins pouvoirs pour en finir "normalement" avec les Bathakis.

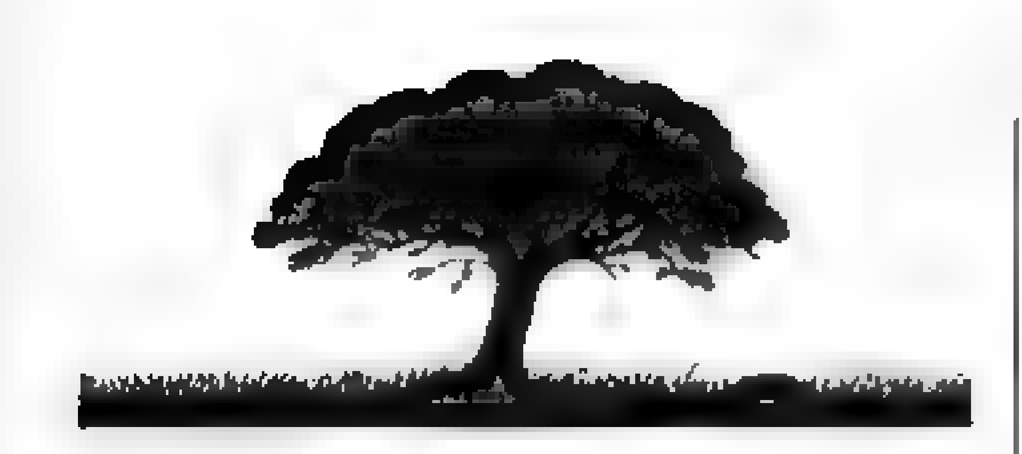
Mistaff Dorgueil

Grassouillet, un sourire narquois au coin de sa barbiche, de petits yeux enfoncés dans un visage rougeaud, Mistaff Dorgueil prête à sourire. Ce Stilfari d'une soixantaine d'années n'a pourtant rien d'un comique. Passé maitre dans les projets les plus improbables, Mistaff Dorgueil sait faire preuve d'une diplomatie infaillible quand il s'agit de faire accepter lesdits projets, même les plus hasardeux. On dit qu'il réussit toujours à écarter ses détracteurs et à charmer les personnes responsables de juger de la viabilité de ses projets. Une fois acceptés, ses projets finissent toujours par aboutir. Malheureusement la plupart d'entre eux n'ont que peu d'applications pratiques et ses brillants résultats terminent leur existence dans un joli rapport au fin fond d'un bureau anonyme. Mais Mistaff Dorgueil s'en fiche. Seul le fait de prouver qu'il a raison l'intéresse.

Son domaine privilégié est la domination des airs. Sa dernière lubie concerne la construction de Zeppelins dirigés par hélices. Et c'est donc tout naturellement que l'administration l'a envoyé faire ses expériences sur Base 12. Son projet devrait déjà être mis en pratique depuis longtemps, si Orace Tergam n'avait de cesse de lui mettre des bâtons dans les hélices.

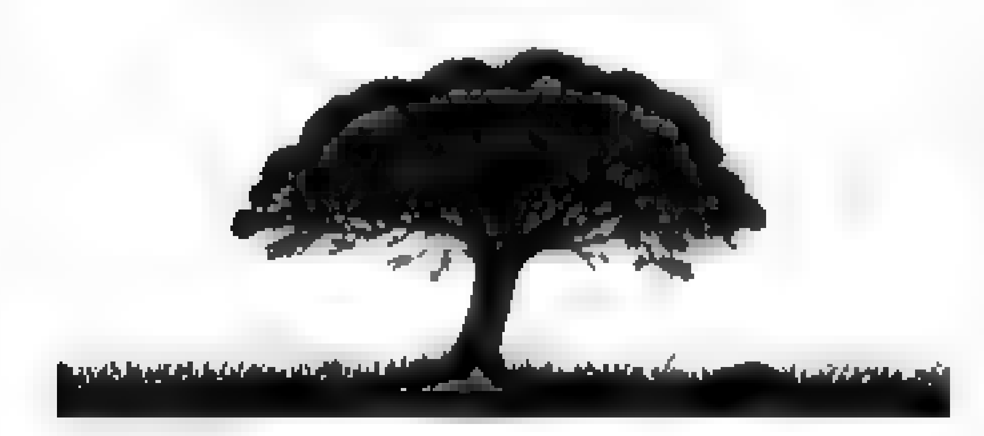
Dorgueil s'est bien plaint à l'administration des malversations de Tergam, mais il n'y a pas de suite à ses requêtes. Dorgueil pense de plus en plus sérieusement à se séparer d'Orace Tergam, de manière expéditive... mais sans trace.

Chapitre 9
Le grand est



Généralités

Les Plaines Sanglantes occupent la quasi-totalité de la partie orientale de Sulustan. Elles naissent au pied de la chaine volcanique centrale et s'étendent jusqu'aux côtes, excepté à l'est où la barrière des Monts Granitiques se dresse avant la mer. Le fleuve Obek, qui prend sa source à l'ouest, traverse les Plaines Sanglantes de part en part et s'enfonce sous les Monts Granitiques pour ne réapparaître que cinq polacs avant son embouchure. Là où le fleuve Obek accomplit sa plus grande boucle se trouve la très mystérieuse Forêt Haute. Au sens strict, les Plaines Sanglantes se prolongent au nord, par-delà le Bras Bouillonnant. Mais lorsqu'il fait allusion à la région des Plaines Sanglantes, le géographe ne s'intéresse qu'aux terres orientales du corps principal de Sulustan : le Grand Est.



Description géographique

A l'est de la chaîne volcanique, s'étend une région vaste et, pour l'essentiel, inexplorée. Sa superficie dépasse les 250 000 km2. A titre indicatif, la superficie de la France est d'environ 550 000 km2. Naturellement, les Plaines Sanglantes occupent la majeure partie du Grand Est. Néanmoins, les terres orientales de Sulustan offrent le spectacle de paysages variés et contrastés.

Les Plaines Sanglantes

Les Plaines sanglantes s'étendent sur plus de 2 000 polacs carrés, soit 200 000 km2. Leur sol est composé d'une terre rougeâtre, dont la couleur évoque immanquablement celle du sang séché. Nue par endroits, cette terre est le plus souvent couverte d'herbes hautes (environ trente centimètres). Inexplicablement, la couleur de ces herbes varie selon le moment du jour. Brunâtres à l'aube, elles tendent vers le rouge au fil des heures jusqu'à devenir d'un écarlate presque lumineux avant le crépuscule. Ce n'est que pendant la nuit qu'elles retournent à leur état initial. Les herbes hautes restent pourtant visibles une ou deux heures après le coucher du soleil et baignent dans la lueur carmin et rasante qu'elles diffusent. La lumière dégagée ne dépasse pas celle de braises rougeoyantes et ne suffit pas à chasser l'obscurité. Tout juste permet-elle au voyageur de voir où il pose les pieds.

Au nord de la Forêt Haute, les Plaines Sanglantes sont balayées par des vents violents, fréquents et totalement imprévisibles. L'origine de ces vents est absolument inconnue. Il est probable qu'ils ne soient pas autre chose que des tornades errantes dont la course n'obéit à aucune règle. Parfois, les rafales ne dépassent pas la minute ; parfois, les tempêtes durent des jours. Dans ces régions, la végétation est plutôt uniforme et les herbes hautes occupent la majeure partie du terrain. Cependant, on trouve çà et là des arbres gigantesques, certainement millénaires, dont les feuilles ocres tombent en automne pour créer un tapis pourrissant : les agarals. Grosso modo, ces arbres ressemblent à des chênes même si la forme de leurs feuilles diffère légèrement. Les agarals poussent isolés. Ils sont toujours éloignés d'une dizaine de polacs (100 km) les uns des autres. Convenablement recueillie et traitée, la sève de l'agaral est un liquide particulièrement nutritif et désaltérant : fermentée, elle devient un alcool redoutable. Au naturel, elle conserve toutes ses vertus mais tue n'importe qui 24 heures après l'ingestion.

La Forêt Haute constitue un rempart naturel qui préserve une partie des Plaines Sanglantes des vents qui ravagent le nord. Ici, les conditions climatiques sont plus clémentes sans être idylliques et la végétation est plus variée. Les herbes hautes sont toujours prépondérantes mais on rencontre toutes sortes d'espèces végétales à la faveur de bosquets éloignés. Dans les plaines du sud, entre la côte et la Forêt Haute, la terre est arable. C'est d'ailleurs là que pousse le riche blé sulustanien cultivé par les colons. La région est traversée par quelques routes et sentiers qui partent de Port Izhir et relient les bourgs, villages et fermes isolées.

Faune

La faune des Plaines Sanglantes est riche et variée. Nous ne faisons ici qu'évoquer les espèces que l'on ne rencontre pas ailleurs.

Tcheko : lointain cousin du Polac, le tcheko est un ruminant dont la physionomie évoque celle du taureau, même si sa robe tire volontiers sur le beige ou le roux. Avant l'arrivée des colons, le tcheko peuplait l'ensemble des Plaines Sanglantes ; maintenant, on ne le trouve plus à l'état sauvage qu'au nord de la Forêt Haute. Les tchekos vivent en troupeau ; un troupeau de tchekos compte facilement plusieurs dizaines de milliers de têtes. Lorsque la nourriture se fait rare quelque part, un troupeau part à la recherche de nouveaux pâturages. Il franchit alors au grand galop des dizaines de kilomètres en quelques jours. Rien ne peut résister à la charge d'un troupeau de tchekos.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
28	28	8	8	8	4

Compétences de combat	
Attaque brutale	60%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	60%
Discrétion	5%
Nage	40%
Repérage	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	56
Dommages	G
Initiative	6
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

Droggan : ce prédateur redoutable vit partout où l'herbe est haute. Le droggan est une scolopendre d'une longueur approximative de 10 mètres ; dans le nord des plaines, il en existerait des spécimens dépassant les 20 mètres. Le droggan compte une vingtaine de pattes. Il est recouvert d'une carapace articulée dont la couleur s'adapte à celle des herbes hautes des Plaines Sanglantes. Le droggan est muni d'une paire de mandibules capables de broyer un casque d'acier et la tête qui se trouve à l'intérieur. Difficilement repérable, le droggan passe ses journées à dormir dans les herbes et déteste être réveillé en sursaut. Il chasse d'ordinaire la nuit, repère ses proies à la chaleur et n'a peur de rien.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	16	10	18	10	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	35%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	35%
Esquive	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	20%
Course	40%
Discrétion	20%
Nage	5%
Repérage	30%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Dommages	H
Initiative	20
Armure	4
Prestige (à gagner)	2

Scorpix : le scorpix est un tout petit scorpion noir et doré très joli. Sa piqûre n'est pas douloureuse et semble d'abord inoffensive. Le venin du scorpix agit en fait de manière insidieuse. Deux à trois heures après la piqûre, la victime est prise de vertiges qui bientôt s'accompagnent d'une forte fièvre. Peu après, la victime délire et n'est plus en mesure de se déplacer ; l'essentiel de son activité consiste alors à se vider par tous les orifices naturels imaginables. 12 heures plus tard, la victime semble parfaitement remise. Si son état physique est sans reproche, son état mental est critique. La victime souffre maintenant d'un dedoublement de la personnalité incurable. Un personnage n'atteint pas ce stade final et permanent s'il réussit un jet d'Endurance fois 3.

Le fleuve Obek

L'Obek est le plus grand fleuve de Sulustan. Probablement long de plus de 80 polacs (800 km), il descend des montagnes volcaniques, traverse les Plaines Sanglantes sur une vingtaine de polacs, méandre dans la Forêt Haute, parcourt encore une dizaine de polacs avant de s'enfoncer dans les entrailles des Monts Granitiques et resurgit peu avant son embouchure. L'Obek prend à l'évidence naissance dans la chaîne montagneuse centrale dont il dévale les pentes. Cependant, personne n'ayant jusqu'à ce jour remonté son cours totalement, il est impossible de situer sa source avec précision et, par là même, de connaître sa longueur exacte.

L'Obek est particulièrement impressionnant sur le premier tiers de son cours. Avant de pénétrer dans la Forêt Haute, le fleuve bénéficie encore de l'élan gagné dans les hauteurs montagneuses et le peu de relief qu'il rencontre dans les Plaines Sanglantes n'est pas en mesure de freiner sa course. L'Obek est alors un fleuve terrible, indomptable, rugissant, rongeant ses berges, charriant d'énormes blocs de pierre et autres débris. La première idée qui vient à l'esprit devant un tel spectacle est qu'une digue vient de se briser et que l'on assiste à l'apocalyptique mais bref déferlement des eaux retenues auparavant. Le cours de l'Obek, cependant, n'a rien d'éphémère. Son débit furieux, ses berges parfois éloignées de plus de cent mètres, font de l'Obek une barrière redoutable et presque infranchissable jusqu'à la Forêt Haute. Infranchissable, le fleuve le serait réellement sur ce tronçon s'il n'y avait le Pont des Titans (cf. Quelques sites intéressants).

Peu à peu, l'Obek perd de sa puissance et son lit épouse plus volontiers les reliefs du terrain. Même si sa largeur est toujours appréciable (une bonne cinquantaine de mètres), son débit est plus lent lorsqu'il pénètre dans la Forêt Haute. Les méandres que le fleuve suit au cœur de la forêt, dont il est l'artère vitale, sont mal connus. Son cours

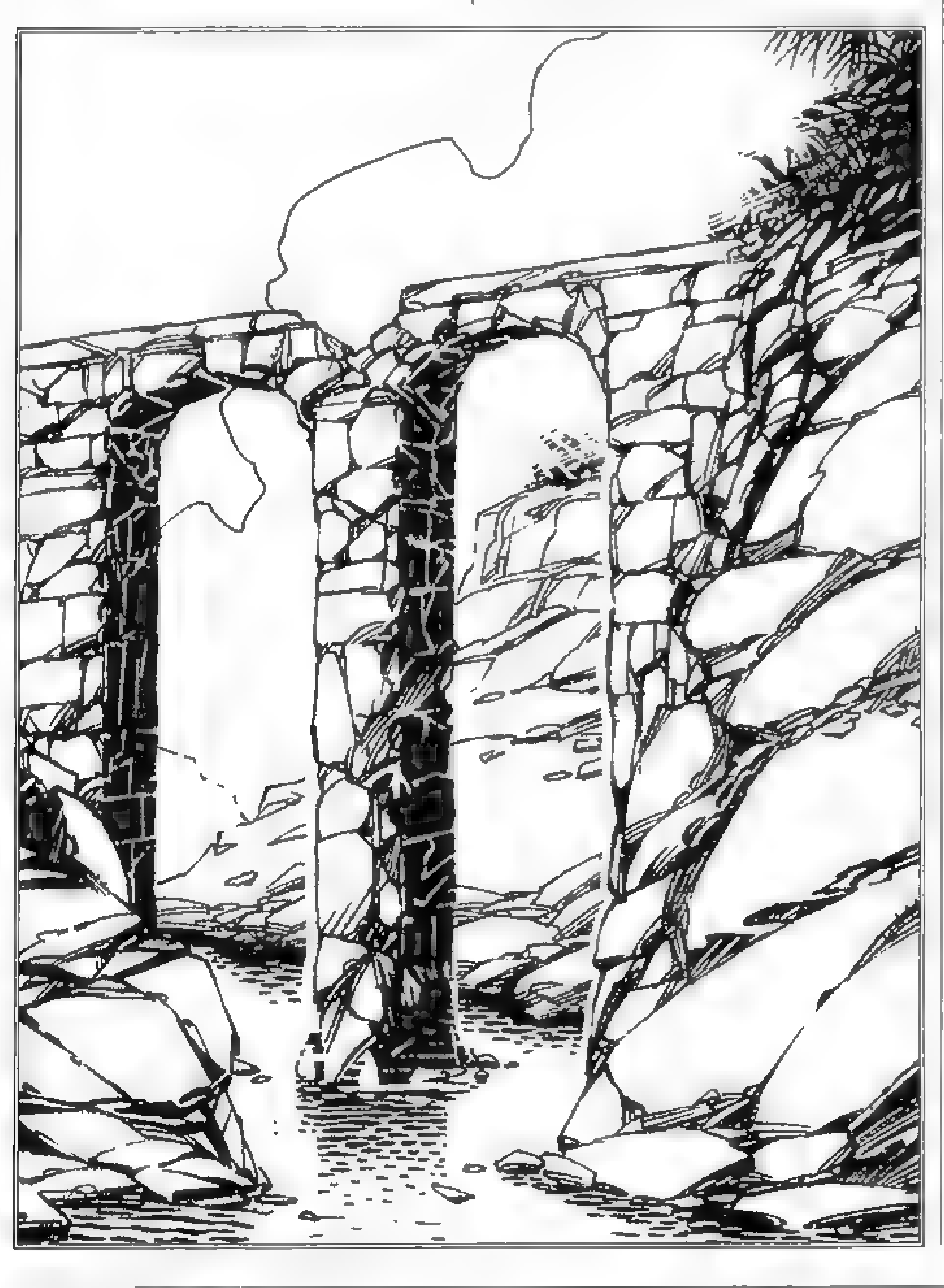
est probablement plus complexe que les cartes disponibles ne le décrivent. A sa sortie de la Forêt Haute, l'Obek est presque un fleuve paisible. Sa largeur moyenne et la vitesse de son cours n'ont alors plus rien d'exceptionnel. Il serait cependant abusif de dire que l'Obek est désormais facilement franchissable : aussi calme soit-il, un fleuve reste un fleuve.

Après une bonne dizaine de polacs, l'Obek pénètre sous les Monts Granitiques. Des lors, son cours est un mystère jusqu'à son embouchure (cf. Les Monts Granitiques).

Faune

La faune de l'Obek est plus ou moins variée et dangereuse selon la portion du fleuve étudiée. Nous ne faisons ici qu'évoquer les espèces que l'on ne rencontre pas dans d'autres cours d'eau.

Murène bleue : ce poisson vorace vit dans la première portion du fleuve (avant la Forêt Haute). Il ressemble pour l'essentiel à son homologue des côtes méditerranéennes excepté qu'il est bleu, fait pas loin de 20 metres et pèse une tonne. Sa morsure, déjà redoutable, s'accompagne d'une décharge électrique capable d'assommer un polac. La murène bleue ne se contente pas d'attaquer tout ce qui vit et nage. Cachée près des berges, elle peut sortir de l'eau, attraper sa proie et l'entraîner au fond.



FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	30	10	12	8	8

Compétences de combat	
Attaque brutale	40%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	20%
Course	30%
Discrétion	20%
Nage	80%
Repérage	35%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	60
Dommages	I*
Initiative	14
Armure	0
Prestige (à gagner)	2

*: Plus une décharge électrique qui cause 2d10 points de dommages supplémentaires.

Praktar : on trouve le praktar sur toute la longueur de l'Obek. Ce lézard est aussi à l'aise dans l'eau que sur terre mais ne s'éloigne jamais beaucoup des berges. Le praktar est le seul prédateur aquatique en mesure de tenir tête à la murène bleue. Long d'une quinzaine de mètres du col à la queue, il possède une mâchoire particulièrement puissante dotée de plusieurs rangées de dents conçues pour déchirer. Il est protégé par une peau épaisse et utilise volontiers sa queue garnie de pointes osseuses pour frapper ses adversaires.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	16	10	8	8	8

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	30%
Nage	35%
Repérage	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Dommages	J
Initiative	5
Armure	4
Prestige (à gagner)	2

La Forêt Haute

Développée autour de la large boucle accomplie par l'Obek au cœur des Plaines Sanglantes, la Forêt Haute doit son nom aux arbres immenses qui la composent. Ici, le plus petit des arbres ne fait pas moins de 30 mètres ; les plus grands passent allègrement la barre des 50. La plupart sont des feuillus ; tous sont inconnus sur Tanæphis et ailleurs.



Son gigantisme donne à la Forêt Haute un semblant d'uniformité. Pourtant, elle n'abrite pas deux arbres partageant exactement les mêmes caractéristiques (taille exceptée). D'un individu à l'autre, les différences sont parfois ténues mais bien réelles. Deux arbres voisins ne diffèrent jamais en tout point. Cependant, les particularismes s'accentuent et se multiplient à mesure que l'on s'éloigne de l'arbre de référence. Ainsi, à de rares exceptions, toutes les feuilles sont vertes même si toutes les nuances de vert sont représentées dans la forêt. La gamme des couleurs des feuillages s'étend en fait du vert très sombre et presque noir, au vert très clair tirant sur le jaune ou le blanc. La morphologie générale des arbres, la taille et la forme de leurs feuilles, la couleur de leur écorce varient pareillement : les variations ne sont jamais tranchées entre deux arbres proches mais, au final, toutes les possibilités sont explorées, même les plus folles.

Comment se fait-il que chaque arbre de la Forêt Haute soit le seul représentant de son espèce et que cette espèce ne soit présente nulle part ailleurs ? L'explication est en définitive des plus simples. Chaque arbre est ici un monstre végétal. Sur Sulustan comme sur Tanæphis, les monstres naissent du fluide et sont des individus uniques et stériles. Avant la catastrophe magique qui se perd dans la nuit des temps, la Forêt Haute n'avait rien d'exceptionnel. Puis il advint ce qu'il advint, et toutes les pousses mutèrent pour donner autant d'espèces originales tandis que les arbres "normaux" disparaissaient au fil des siècles. De nos jours, la Forêt Haute n'évolue plus ; les arbres qui la composent ne sont pas en mesure de se reproduire mais ils bénéficient du même avantage que leurs cousins du règne animal : une fois adultes, ils ne vieillissent pas

Quelle que soit son origine, la Forêt Haute n'existerait probablement pas sans le fleuve qui la traverse. Lorsqu'il pénètre dans la Forêt Haute, l'Obek est encore un fleuve unique par sa largeur et sa vigueur, même si le spectacle qu'il offre est moins impressionnant qu'au sortir des montagnes volcaniques, 200 km plus haut. Rapidement, son débit ralentit à mesure que l'Obek s'étale et donne naissance à de nombreuses rivières. Les cours d'eau nés du fleuve se répandent dans toutes les directions et génèrent à leur tour des rus serpentant jusqu'à la limite des arbres. Cela n'apparaît pas sur les cartes actuelles, mais la Forêt Haute est en fait parcourue de cours d'eau de tailles variables qui l'irriguent et composent un réseau complexe. L'Obek ne s'amenuise cependant pas assez pour disparaître et continue son cours. A mi-chemin, environ, il se divise en deux bras principaux qui finalement se rejoignent cinq polacs plus loin pour isoler un bras de terre étroit. Au terme d'une large boucle, l'Obek quitte la Forêt Haute. C'est maintenant un fleuve paisible.

Faune

Les monstres d'origine magique ne sont pas rares dans la Forêt Haute. Néanmoins, il reste encore de la place pour des animaux pittoresques mais naturels. Nous ne faisons ici qu'évoquer les espèces que l'on ne rencontre pas ailleurs.

Grunchi : ce petit singe carnivore pèse rarement plus de 10 kg ; son corps mesure environ 50 cm et sa queue approche le mètre. Son pelage est varié mais son ventre est toujours rouge et sa queue, toujours noire. Le grunchi vit et chasse en bande. Chaque groupe réunit une centaine d'individus. Lorsqu'ils attaquent, les grunchis poussent des cris stridents qui ont le don d'affoler et de désorienter complètement leurs proies. Les grunchis comptent sur leur nombre pour vaincre des proies plus grosses. La pauvre victime est assaillie de toutes parts, mordue, déchirée, etc. Elle finit immanquablement par s'épuiser et succomber, à moins d'être en mesure d'abattre les grunchis par dizaines pendant quelques rounds.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	6	14	14	12	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	25%
Esquive	25%
Compétences secondaires	
Acrobatie	35%
Course	15%
Discrétion	20%
Nage	5%
Repérage	20%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	12
Dommages	D
Initiative	16
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

Fène : le fène est un papillon vivant sur les berges calmes de l'Obek. Grand comme la main, c'est un animal gracieux et coloré qui n'a qu'un défaut : à la nuit tombée, il adore pondre dans les oreilles des autres mammifères endormis. Avant d'opérer, le fène émet un puissant gaz soporifique assurant la totale coopération de sa victime. D'abord inoffensive, la chenille ainsi pondue ne tarde pas à faire des siennes. En suivant le nerf auditif, elle gagne le cerveau qu'elle déguste alors calmement mais sûrement. C'est très douloureux, très mortel et quasiment imparable (un jet de médecine réalisé avec un malus de -80% peut permettre de s'en sortir).

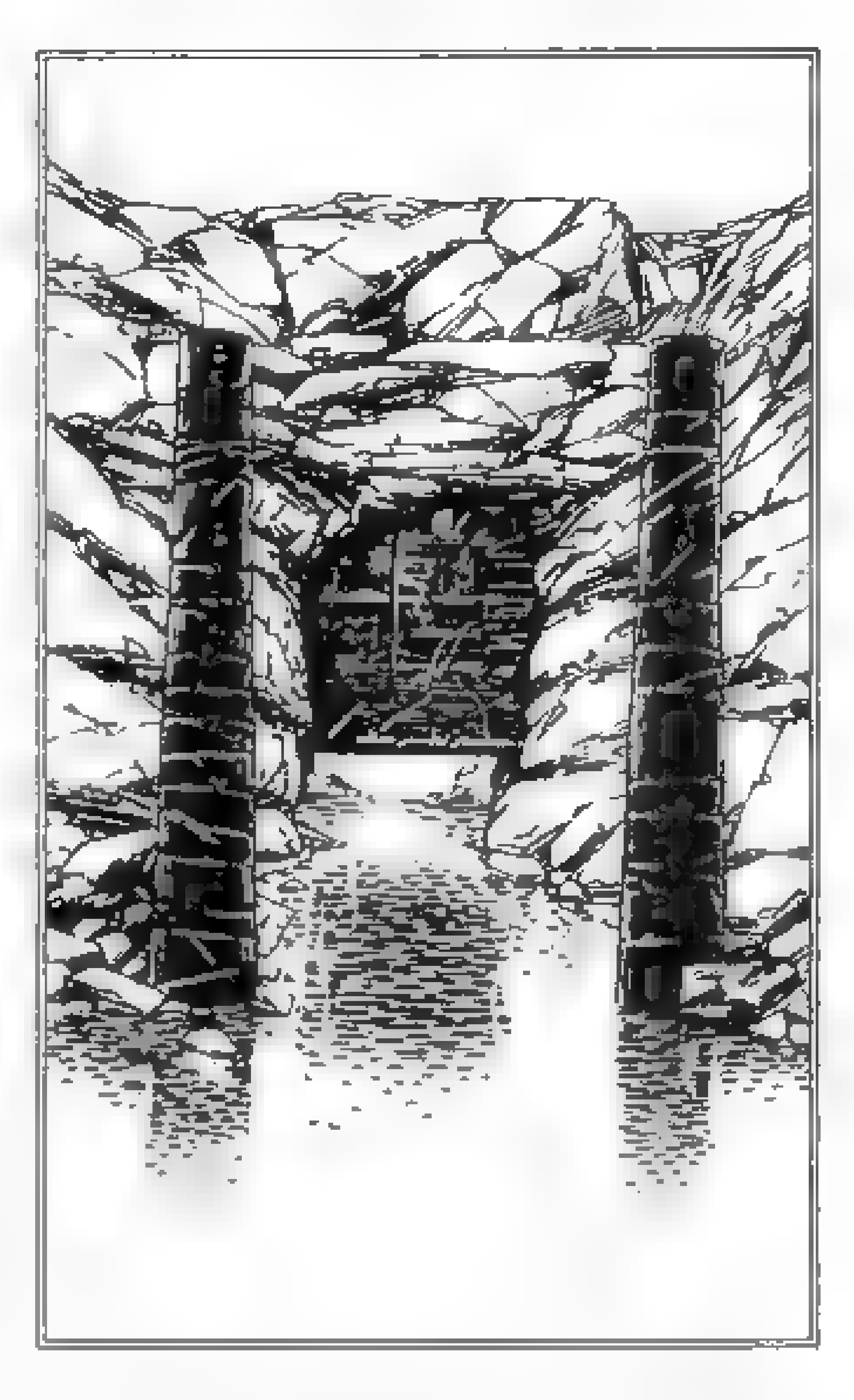
Aknide : cette araignée géante (son abdomen est gros comme une pastèque) ne tisse pas. Verte et brune, elle est très difficilement décelable dans son milieu naturel. Sa méthode de chasse est assez simple : pendue à son fil, les pattes recroquevillées, elle attend qu'une proie se présente sous elle pour tomber comme un fruit mur. A moins de manquer son coup, ce qui arrive rarement, l'aknide finit sa trajectoire verticale sur la tête de sa victime. De ses pattes, elle enserre la tête en question et colle son thorax contre le visage de la proie. Fermement agrippée, elle sécrète par son thorax un acide qui dévore les matières organiques (chair, os, muscle, etc.) en quelques secondes. Naturellement, nul ne survit à un tel traitement. Pas même l'aknide qui chasse en fait pour ses congénères, lesquelles n'attendent pas longtemps pour se laisser tomber à leur tour et se repaître du cadavre dont la tête n'est plus qu'un amas sanguinolent. On comprend donc que le port du casque intégral soit conseillé dans la Forêt Haute.

Les Monts Granitiques

Les Monts Granitiques se dressent à l'est des Plaines Sanglantes. Ces montagnes escarpées ne présentent qu'un seul intérêt : le granite qui les compose essentiellement. Comme il n'y a presque rien qui puisse pousser sur le granite, la végétation est ici sérieusement clairsemée. N'espérez pas y trouver autre chose que quelques arbustes et du lichen. Parallèlement, la faune des Monts Granitiques est réduite à sa plus simple expression : petits mammifères, serpents des rochers, insectes et mouettes sur les pentes du littoral.

Le massif des Monts Granitiques pourrait donc presque être passé sous silence si l'Obek n'accomplissait pas la dernière partie de son cours dans ses profondeurs. Contrairement à ce que semblent croire les Stilfari'n, l'Obek ne suit pas un seul canal sous les montagnes, mais plusieurs. Tout au long des premiers kilomètres, le fleuve emprunte un seul et large boyau. Ensuite, des canaux annexes apparaissent, qui se répètent et s'élargissent à mesure que l'on s'enfonce. Après un ou deux polacs, il est clair que l'Obek perd de son importance et éclate peu à peu en une multitude de cours secondaires. Certains de ces cours conduisent à des impasses ; d'autres se rejoignent plus ou moins rapidement. Naturellement, tous n'ont pas la même largeur et ce ne sont pas toujours les plus grands qui mènent quelque part. Bref, l'Obek souterrain noie un large et complexe dédale de galeries et de salles qui l'empêchent de suivre un seul cours. En définitive, le fleuve ne se reconstitue qu'à la faveur de couloirs convergents, juste avant d'entrer dans l'immense caverne abritant la Cité Pétrifiée. Il quitte ensuite les Monts Granitiques pour rejoindre son embouchure au terme d'un périple de plus de 80 polacs (800 km).

On a dit plus haut que les Monts Granitiques n'avaient qu'un intérêt : leur granite. Cela n'a pas échappé aux Væreliens qui exploitent quelques carrières dans la pointe sud du massif. La roche est ensuite acheminée au pied des Monts



Granitiques, jusqu'au port de Prior où elle est embarquée à destination de Port Izhir.

Faune

Si la faune des Monts Granitiques est des plus pauvres, le cours souterrain de l'Obek est le milieu naturel d'une faune troglodytique typique (cécité, dépigmentation, etc.) dont l'inventaire exhaustif serait impossible. Nous n'évoquons ici que les espèces les plus dangereuses.

Irixik : les irixiks sont de petits humanoïdes au teint grisâtre, vivant presque nus. Peut-être sont-ils des descendants dégénérés des Nains, mais rien n'est moins sûr. Quoi qu'il en soit, les irixiks hantent les galeries souterraines des Monts Granitiques et semblent assez bien adaptés à leur milieu. Ils ne sont pas aveugles mais préfèrent se fier à leur ouïe et à leur odorat surdéveloppés. On ne sait presque rien d'eux. A ce jour, les seuls êtres humains à les avoir rencontrés sont les habitants de la Cité Pétrifiée. Les contacts sont rares et toujours violents. Les affrontements se produisent lorsque les humains s'enfoncent trop avant dans les galeries, galeries que les irixiks

semblent considérer comme leur territoire. Les irixiks utilisent des armes de pierre et attaquent toujours en nombre ; leur premier soin est de faire chavirer les embarcations adverses. Ils possèdent une forme rudimentaire de langage et semblent être en mesure d'échanger des informations sur de très longues distances en frappant la roche selon des règles mystérieuses. Il n'est pas certain que les irixiks méritent vraiment de figurer dans un chapitre consacré à la faune mais personne, jusqu'à présent, ne s'est occupé de les considérer comme des êtres pensants.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	12	14	10	14	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	15%
Esquive	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Course	25%
Discrétion	40%
Nage	5%
Repérage	40%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Dommages	*
Initiative	10
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

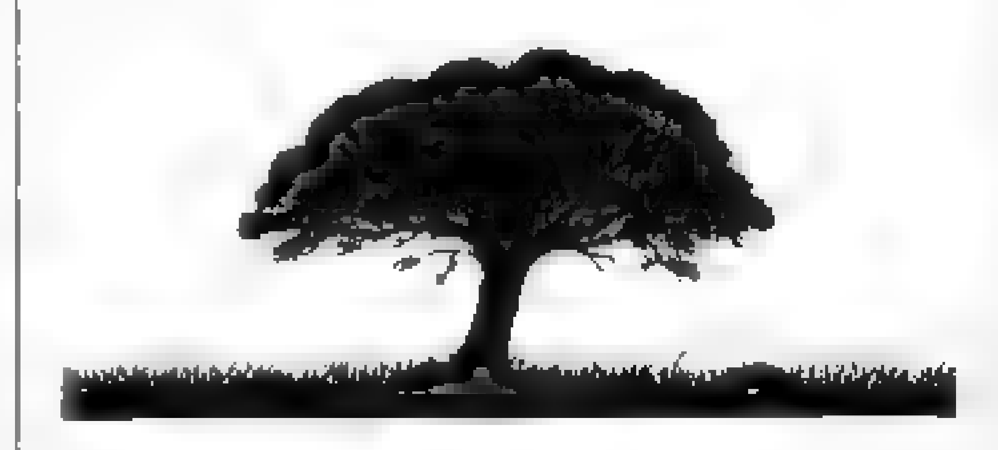
*. Selon l'arme utilisée

Sladranor : le sladranor est un énorme crapaud frôlant la tonne. Sa peau est blême, pustuleuse ; ses deux grands yeux proéminents sont d'un vert tirant sur le jaune. Le sladranor est la terreur des galeries souterraines. Il chasse à l'affût, capable de rester immobile pendant des heures. On ne le trouve naturellement que dans les plus larges couloirs. Son énorme bouche est dépourvue de dents, mais sa langue préhensile porte à dix mètres et peut immobiliser un homme. Sa langue est de plus urticante, elle sécrète un poison paralysant les muscles respiratoires ; en général, le sladranor se contente de paralyser sa proie et d'attendre qu'elle étouffe. Au contact, il est tout aussi dangereux. Outre ses deux pattes antérieures qui infligent de terribles blessures, les pustules dont il est couvert sont pleines d'un violent poison de contact et ne demandent qu'à exploser. Lorsqu'il atteint l'épiderme, ce poison tue en quelques minutes (puissance 15).

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	16	4	4	5	6

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	10%
Nage	30%
Repérage	15%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Dommages	H
Initiative	16
Armure	1
Prestige (à gagner)	2

Padrisse : la padrisse est une guêpe grosse comme un porc, grise et blanche. La padrisse chasse à l'affût. Cachée dans les reliefs supérieurs, elle attend qu'une proie se présente. Sa méthode de chasse est à la fois redoutable et rigolote. La padrisse possède une poche abdominale emplie de glu qu'elle sécrète jour après jour. Lorsqu'une proie passe sous elle, elle contracte son abdomen, ce qui a pour effet de libérer brutalement la glu. Si la padrisse réussit son coup, la glu tombe pile sur la tête de la victime et l'enrobe. Bien sûr, la padrisse ne fait pas ça uniquement pour faire rire ses petits camarades. Une seconde suffit pour que la glu se fige et devienne dure comme la pierre. On l'aura compris, la victime meurt étouffée, le nez et la bouche irrémédiablement colmatés. Ensuite, dès que la proie est devenue cadavre, la padrisse descend calmement prendre son repas.



Population

La région des Plaines Sanglantes est la région la plus peuplée de Sulustan. Elle doit bien sûr ce privilège à son relief et à son climat certes difficiles mais tout de même plus hospitaliers qu'ailleurs. La population est essentiellement composée de sulustaniens, habitants des plaines du nord ou de la Forêt Haute. Comptons également les colons établis au sud et, n'en déplaise aux Stilfari'n, les rebelles qui se cachent un peu partout.

L'armée

Naturellement, l'armée est présente dans la région des Plaines Sanglantes. A en croire les Stilfari'n, il n'y aurait pas moins de 100 000 soldats en poste à l'est de la chaîne volcanique centrale. Ce chiffre doit cependant être considéré avec prudence et probablement réduit à son quart, soit 25 000 hommes. Toujours selon les Stilfari'n, l'armée aurait des cantonnements partout de la côte nord à la côte sud et sillonnerait à loisir un territoire parfaitement soumis. Nous sommes loin de la vérité. Commençons par présenter la réalité de la présence militaire dans le Grand Est.

Quoi qu'en dise la propagande officielle, l'armée Værelienne est loin de contrôler la totalité du Grand Est. En fait, elle n'est présente que dans les plaines du sud, c'est-à-dire dans les terres qui s'étendent de la côte jusqu'à la Forêt Haute. La frontière nord de la zone d'influence des militaires est défendue par une ligne de forts espacés les uns des autres par une journée de cheval. Cette

ligne part de Prior, à l'extrême est ; elle rejoint la limite du massif volcanique en longeant la Forêt Haute par le sud. Chaque fort abrite 500 soldats expérimentés dont le rôle est de contenir les tribus hostiles qui, à l'occasion, tentent de forcer le passage. Très fréquentes jadis, de telles attaques sont maintenant de plus en plus rares. Néanmoins, les militaires restent vigilants et patrouillent le long de la frontière comme au premier jour.

La région contrôlée par l'armée représente donc 50 000 km2. Un chiffre respectable dans l'absolu, mais qui ne correspond en definitive qu'au cinquième de la superficie totale du Grand Est. Lorsque Port Izhir fut construit, le projet des Stilfari'n était bien d'explorer et de conquérir l'ensemble de la partie orientale de Sulustan. A cette époque, les Væreliens ne connaissaient du Grand Est que les plaines du sud, relativement accueillantes. Ils ignoraient tout de la Forêt Haute et de ce qu'il y avait après. La conquête des plaines du sud fut presque une partie de plaisir quand on songe aux difficultés que l'armée rencontre encore ailleurs. La région était peuplée d'autochtones ; elle ne le fut bientôt plus.

Forts de leur succès, les militaires voulurent poursuivre leur progression. Ils renoncèrent bientôt à explorer la Forêt Haute et, en la contournant, pénétrèrent dans les plaines du nord. Leur enthousiasme ne tarda pas à diminuer. Ils devaient maintenant faire face à un climat hostile (la sécheresse, les vents), dans un milieu presque desertique, habitée par une faune rare mais redoutable, et peuplée d'indigènes capables de tirer parti de tout ce qui rend la région insupportable. Bref, les généraux comprirent rapidement que cette campagne ne serait pas une partie de plaisir et ne furent pas déçus. Les pertes furent énormes. Certes, les indigènes y étaient pour quelque chose mais on peut presque dire que la région se défendit toute seule. A force d'entêtement et de sacrifices, les Stilfari'n parvinrent à étendre leur pouvoir jusqu'à l'Obek. Mais la victoire fut de courte durée. En effet, les troupes Væreliennes finirent par reculer, épuisées par les rudesses locales et vaincues militairement par les tribus. De défaites en défaites, l'armée d'invasion céda tout le terrain durement acquis et se replia dans les plaines du sud.

A l'heure actuelle, le territoire contrôlé par l'armée dans le Grand Est ne s'étend pas au-delà des plaines du sud. La Forêt Haute, toujours inexplorée, marque en fait la limite de l'influence des Stilfari'n. Cet état de fait dure depuis plus d'un siècle. Les militaires ne tentent pas de passer la ligne des forts et il semble que les tribus hostiles finissent par admettre cette frontière. Dès l'installation des premiers colons, les plaines du sud furent érigées en province militaire : la province de Port Izhir. Le gouverneur, qui siège à Port Izhir, est à la fois le chef politique et militaire de la région. Ici, l'armée est puissante et omniprésente. Elle se charge aussi bien de surveiller les frontières que de maintenir l'ordre à l'intérieur : l'administration lui est soumise. Une partie des troupes est cantonnée à proximité des deux villes (Port Izhir et Prior). Une autre, organisée en de multiples détachements, sillonne les terres à longueur d'année. Il n'est ainsi pas rare de croiser des patrouilles sur les routes. Officiellement, ces patrouilles ont pour fonction d'assurer la sécurité des colons ; en réalité, elles font la chasse aux rebelles.

Les colons

Ici, les colons sont bien plus nombreux qu'ailleurs. Mais ils ne sont pas, pour autant, établis partout à l'est de la chaîne volcanique. L'histoire de la colonisation du Grand Est suit de près celle des campagnes militaires qui s'y déroulèrent. Les premiers colons arrivèrent dès la construction de Port Izhir. D'autres suivirent et s'installèrent dans l'arrière-pays à mesure que l'armée progressait vers le nord. Le premier temps de la colonisation permit aux Væreliens de s'installer dans toutes les plaines du sud. Port Izhir se développa. Des routes furent tracées et les villages poussèrent comme des champignons. D'année en année, les vastes étendues devinrent des champs et des pâturages. Le second temps de la colonisation commença lorsque l'armée déclara ouvertes les plaines du nord jusqu'à l'Obek. Confiants, de nouveaux colons affluèrent. Ceux qui ne périrent pas de faim, de soif ou de froid furent pour la plupart massacrés par les tribus. En se repliant, l'armée chassa les rares survivants et interdit désormais à quiconque le passage de la ligne des forts.

De nos jours, la province de Port Izhir ne compte que deux grandes villes : Port Izhir et Prior. Pour l'essentiel, Prior vit du commerce du granite. Port Izhir, quant à elle, est la capitale économique, militaire et politique de la province. L'intérieur des terres compte une multitude de bourgs et villages assez correctement desservis par un réseau routier en développement. Une bonne partie du territoire n'est toujours pas exploitée. Cependant, les champs sont nombreux et vastes ; les fermes, prospères. La province de Port Izhir n'est pas à proprement parler un endroit où il fait bon vivre, mais les colons sont parvenus au fil des siècles à faire des plaines du sud un endroit viable. Pour l'essentiel, les colons craignent plus qu'ils ne respectent les Stilfari'n et ceux qui représentent leur autorité.

Les rebelles

Même si les Stilfari'n nient leur existence, les rebelles sont bel et bien une réalité. Nés de la révolte du peuple contre un pouvoir répressif,

les rebelles sont très nombreux dans la province de Port Izhir et ses environs. Il semble que les premiers rebelles soient arrivés avec les premiers colons : pour certains, s'expatrier etait une bonne occasion d'échapper aux recherches des autorités væreliennes sans pour autant abandonner la lutte. Peu à peu, le mouvement fit des émules et gagna en importance. Il était déjà trop tard lorsque les Stilfari'n prirent conscience du danger.

L'ambition des rebelles est de soustraire la province de Port Izhir à l'autorité des Stilfari'n. Leur nombre exact n'est pas connu. Une chose est sûre : ils sont, et de loin, moins nombreux que les soldats qu'ils combattent. Ils sont également moins bien équipés. Néanmoins, ils jouissent de quelques avantages. Ils sont déterminés et audacieux : ils sont bien organisés ; ils sont extrêmement mobiles : ils bénéficient de complicités dans la population ; ils connaissent mieux l'arrière-pays et ses recoins que l'armée ; ils profitent du soutien de leurs collègues de Væriel. Les rebelles sont présents partout : à Port Izhir, à Prior, dans les campagnes. Comme l'administration est militaire, rares sont ceux qui occupent des postes clés. Le bruit court cependant que certains soldats et officiers comptent parmi les rebelles.

Les rebelles sont également présents à l'extérieur des frontières. Leur base principale est la Cité Pétrifiée, sous les Monts Granitiques. Depuis quelques temps, les rebelles tentent d'établir des contacts avec les tribus sauvages mais il est loin le jour où rebelles et barbares feront front commun contre les Stilfari'n.

Les tribus

Les nations sulustaniennes sont nombreuses dans le Grand Est. Elles peuplent aussi bien les Plaines Sanglantes que la Forêt Haute. Il serait impossible d'en faire l'inventaire exhaustif. Nous nous contenterons donc de décrire les plus connues, les plus agressives ou les plus originales.

Les Kharagras : les Kharagras vivent dans la Forêt Haute. Ils sont grands, minces. Leurs cheveux sont noirs ; leurs yeux, souvent verts. Les femmes, quel que soit leur âge, sont d'une beauté à couper le souffle. Les Kharagras sont vêtus de cuir et de tissus confectionnés à base de fibres végétales. Ils affectionnent les tenues fonctionnelles ; les femmes sont vêtues comme les hommes. Ils utilisent des outils et des armes de pierre et de bois ; les guerriers (qui peuvent être des deux sexes) portent des armures de bois peintes, légères et solides. Les Kharagras constituent une nation nombreuse. Chaque tribu contrôle un vaste territoire aux frontières strictement établies ; l'ensemble des territoires kharagras couvre la presque totalité de la Forêt Haute. Les Kharagras vivent dans des abris construits, comme des nids, dans les branches des arbres. Une tribu possède plusieurs "villages" qu'elle visite tour à tour. Les tribus kharagras sont souvent en guerre les unes contre les autres, mais elles feront toujours front commun contre un adversaire extérieur. Une fois l'an, les tribus se rassemblent dans l'île dessinée par le fleuve Obek. Il semble que cette île soit une sorte de sanctuaire sacré.

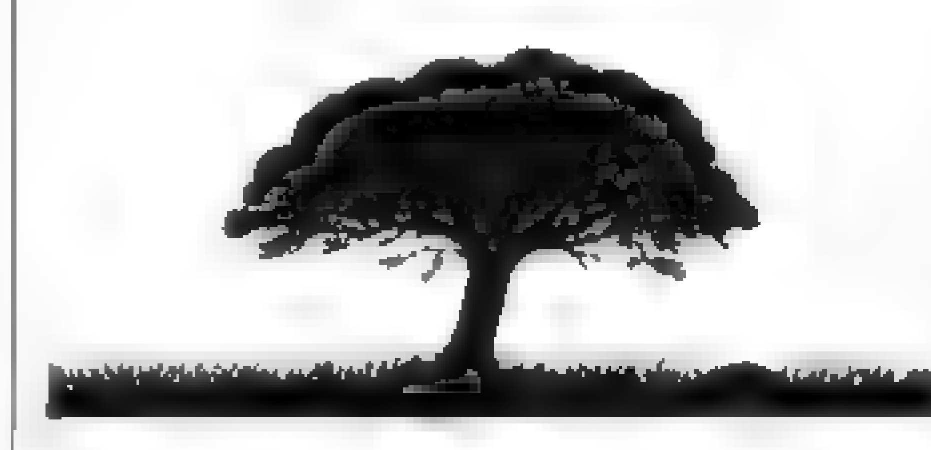
Les Kyuss : les Kyuss, comme les Kharagras, vivent dans la Forêt Haute. Les Kyuss sont de taille moyenne. Leurs cheveux sont plutôt clairs ; leurs yeux, toujours noirs. Les Kyuss portent des fourrures et des vêtements de cuir teints en noir. Ils utilisent des outils et des armes de pierre et de bois. Quelques siècles plus tôt, les Kyuss habitaient les plaines du sud. En fuyant l'armée værelienne, ils se sont réfugiés dans la Forêt Haute. Les Kyuss sont d'habiles archers et d'excellents chasseurs ; leurs pièges sont redoutables (la forêt en est truffée). Kyuss et Kharagras sont des adversaires acharnés, les premiers vivant et chassant sur le territoire des seconds. Durant les années qui suivirent leur arrivée dans la Forêt Haute, les Kyuss ne purent survivre qu'en évitant soigneusement leurs voisins. Maintenant, les Kyuss sont des nomades de la forêt ; ils ne restent jamais plus de quelques jours au même endroit, laissant les pièges qui n'ont pas servi en l'état derrière eux. Les Kyuss vivent en tribus d'une trentaine d'individus. Quand l'occasion se présente, les Kyuss n'hésitent pas à profiter du confort douillet des villages kharagras inoccupés. Moins bien adaptés au milieu forestier que les Kharagras, les Kyuss volent et pillent dès qu'ils le peuvent.

Les Traphegs : les Traphegs peuplent les Plaines Sanglantes. Anciennement, ils vivaient dans les plaines du sud, mais l'armée værelienne les força à s'exiler. De nos jours, on les trouve essentiellement dans les terres qui s'étendent entre la chaîne volcanique, la Forêt Haute et l'Obek. Les Traphegs sont plutôt petits mais très robustes. On les reconnaît à coup sûr à leur abondante pilosité noire. Leurs yeux sont le plus souvent noirs et profondément enfoncés. Leur arcade sourcilière proéminente est surmontée d'épais sourcils qui se rejoignent pour former une barre broussailleuse et sombre. Les Traphegs portent des vêtements de lin et de peau teints en rouge ou en ocre ; ils utilisent des armes de bronze et portent des armures de cuir à la chasse comme à la guerre. Les Traphegs sont d'anciens nomades. Désormais sédentaires, ils vivent en villages, élèvent des troupeaux de chèvres et pratiquent une agriculture rudimentaire (on jette des graines et on regarde si ça pousse). Les Traphegs ne sont pas fondamentalement agressifs. En revanche, la complexité de leurs règles sociales fait qu'il leur est presque impossible de s'entendre avec d'autres qu'eux ; tôt ou tard, l'étranger fait une boulette invo-

lontaire, froisse la susceptibilité exacerbée des Traphegs et tout dégénère en bain de sang.

Les Barbelangs : les Barbelangs vivent dans les Plaines Sanglantes, au nord de l'Obek surtout. Les Barbelangs sont grands, larges d'épaules, musculeux. Leurs cheveux sont roux ; leurs yeux, plutôt sombres. Les hommes portent tous la barbe. Ils sont vêtus de cuir beige et portent sur les épaules un lourd manteau rouge qui peut les envelopper totalement. Les Barbelangs sont des nomades. Ils passent, à juste titre, pour d'excellents cavaliers ; les chevaux qu'ils élèvent jouissent d'ailleurs d'une renommée sans égale. Les Barbelangs sont également de redoutables combattants. Chez eux, hommes et femmes bénéficient des mêmes droits et ont les mêmes devoirs ; en fait, chacun est employé au mieux de ses capacités. Il arrive ainsi que leurs femmes portent les armes. Les Barbelangs forgent des armes en fer d'excellente qualité. La nation barbelang est probablement la nation la plus nombreuse de Sulustan et les Plaines Sanglantes sont leur domaine. Les Barbelangs composent d'innombrables tribus ; ils ne dédaignent pas se faire la guerre mais préfèrent de loin affronter des étrangers. En cas de force majeure, les rivalités tribales sont vite oubliées. Alors, toute la nation barbelang se met en branle. Les Værellens en ont fait la triste expérience.

Les Farlorrens : les Farlorrens sont disséminés partout dans les Plaines Sanglantes. Ils sont très petits, chétifs, naissent chauves et le restent toute leur vie. Ils s'habillent de tuniques grossières, été comme hiver. Ils ne pratiquent ni l'élevage, ni l'agriculture. Ce sont de piètres combattants. Ils vivent en petits groupes d'une vingtaine d'individus et contrôlent leurs naissances pour ne pas être plus nombreux. Dans ces conditions, comment font-ils pour survivre ? C'est très simple : eux seuls sont en mesure de rendre la sève de l'agaral comestible. Cette exclusivité leur confère un statut particulier, presque sacré. Porter la main sur eux est un sacrilège qu'aucune tribu des Plaines Sanglantes ne voudra commettre. En outre, les Barbelangs les protègent. Dans un groupe donné, un seul Farlorren connaît le secret ; il ne le transmettra qu'à sa mort à son successeur et préférera mourir sous la torture plutôt que de le révéler à un étranger. Chaque groupe de Farlorrens "possède" plusieurs agarals, visite chacun d'eux à tour de rôle au cours de l'année et campe à ses pieds pendant quelques semaines. Les Farlorrens subsistent en échangeant la sève traitée contre des biens de première nécessité avec les autres peuples.



Sites

Port Izhir

Port Izhir est la seule ville d'importance que les colons sont parvenus à bâtir dans la région des Plaines Sanglantes. De là partent les rares routes menant aux bourgs et villages de l'intérieur des terres. Port Izhir est construit sur un site superbe, à quelques polacs à l'est des gigantesques falaises où la chaîne volcanique centrale tombe à pic dans la mer. Comme son nom l'indique, Port Izhir est une ville portuaire ; elle possède d'ailleurs un port commercial et un port militaire. Sans elle, les colons qui tentent de survivre entre le côte et la Forêt Haute ne tiendraient pas longtemps. L'importance économique et stratégique de Port Izhir est capitale. C'est également là que le gouverneur de la province a son palais et qu'un fort contingent militaire est cantonné.

Prior

Moins vaste que Port Izhir, Prior mérite tout de même de compter parmi les villes. Construite en bord de mer, sur l'extrémité sud des Monts Granitiques, Prior ne vit que grâce aux carrières de granite creusées non loin. Chaque jour, des navires chargés de lourds blocs de granite quittent son port. Prior est d'ailleurs essentiellement construite dans cette roche. C'est bien sûr une ville fortifiée et fortement défendue. On ne peut y accéder que par la mer ou en longeant la côte grâce à une route pavée qui conduit droit à Port Izhir.

Les sites auxquels nous allons maintenant faire allusion sont tous des vestiges d'une civilisation aujourd'hui disparue et dont on ne sait plus rien. Toujours est-il qu'il semble que Sulustan n'a pas toujours abrité que des peuplades barbares et primitives.

Le Pont des Titans

Seul le Pont des Titans permet de franchir l'Obek entre les montagnes et la Forêt Haute. Comme son nom permet de le deviner, ses dimensions sont plus qu'acceptables : là où il enjambe l'Obek, le fleuve est large de plus de 100 mètres. Le pont est constitué de deux immenses arches longues d'une cinquantaine de mètres qui se rejoignent au milieu du cours. Le pont est partiellement effondré en son milieu. Large normalement d'une bonne dizaine de mètres, il se rétrécit de moitié à mi-chemin. Le pont est construit dans une pierre que l'on ne trouve nulle part dans Sulustan et qui n'est pas sans évoquer l'albâtre elfique.

La Cité Pétrifiée

La Cité Pétrifiée se situe sous les Monts Granitiques, dans une caverne naturelle où passe l'Obek avant de revenir à l'air libre. A cet endroit, l'Obek s'élargit considérablement et forme une sorte de lac. La Cite

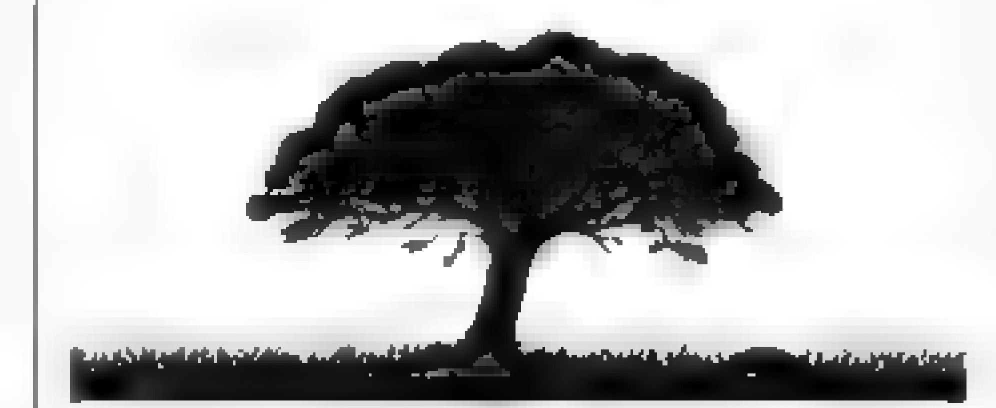
Pétrifiée s'étend sur les deux berges souterraines. Les dimensions de la caverne sont considérables et permettent à la ville de couvrir un bon km2. Les habitations sont creusées dans les énormes stalactites et stalagmites qui se sont formés ici au fil des millénaires. Selon leur taille, stalactites et stalagmites abritent un ou plusieurs logements et comptent plusieurs étages. Certains ont, à la base, un rayon de plus de 10 mètres. On accède aux différents étages par des escaliers creusés dans le roc, des passerelles de bois et de corde, etc. L'éclairage est garanti par d'énormes vasques emplies d'une huile luminescente dont l'origine est inconnue. La Cité Pétrifiée est ceinturée par une muraille reliant les stalagmites périphériques, lesquels font alors office de tours d'angle. Un vaste port communique avec la mer par le fleuve. La Cité Pétrifiée est maintenant habitée par une colonie d'insurgés ; elle est d'ailleurs le cœur de la rébellion.



Les Portes

Les Portes marquent l'entrée de l'Obek sous les Monts Granitiques. Il s'agit en fait de deux colonnes qui se dressent de part et d'autre du fleuve. Faite d'une sorte de marbre noir veiné de blanc que le temps n'altère pas, chaque colonne est parfaitement circulaire ; son diamètre est d'environ 3 mètres et sa hauteur approche les dix mètres.

Jadis, une énorme herse de bronze et d'acier permettait d'interdire le passage sur le fleuve. La herse existe toujours mais elle est bloquée à mi-hauteur



Personnalités

Gunt Osth

Agé de 45 ans, Gunt Osth est le gouverneur de la province de Port Izhir depuis bientôt 15 ans. Il est par conséquent le chef politique et militaire de la région. Grand et élancé, il a des yeux noirs et des cheveux blonds ; il est assez beau, très charismatique.

Ses vêtements sont de la meilleure facture, taillés dans les étoffes les plus rares ; Gunt Osth porte assez rarement l'uniforme militaire.

Gunt Osth appartient à la noblesse værelienne et fit une brillante carrière dans l'armée sur le continent avant d'occuper le poste qui est le sien aujourd'hui. Général et gouverneur, Gunt Osth est pourtant plus un politique qu'un soldat.

Même si ses compétences militaires sont à la hauteur de son grade, Gunt Osth donne toute la mesure de son talent sur la scène politique.

C'est un diplomate-né, à la fois lucide, rusé et manipulateur.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	15	14	12	15	18

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	65%
Attaque rapide	85%
Esquive	40%
Feinte	40%
Parade	55%
Tir	45%
Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	80%
Connaissance	-
Course	20%
Discrétion	30%
Equitation	65%
Marchandage	100%
Médecine	15%
Lire et écrire	80%
Nage	30%
Repérage	20%
Séduction	100%
Stratégie	85%
Tactique	70%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	30
Prestige	80

Ham Dorschak

Le colonel Ham Dorschak est le commandant des forces armées væreliennes de la province de Port Izhir. C'est un homme immense, large d'épaules, très musclé. Adolescent, il refusa de succéder à son père à la direction du petit commerce familial et s'engagea dans l'armée. Grâce à son courage et à son talent, il gravit les échelons de la hiérarchie militaire un à un.

Les autres officiers, aristocrates pour la plupart, ne virent pas d'un bon œil ce roturier à qui tout réussissait et freinèrent sa carrière. Ham Dorschak devint colonel à 50 ans ; ses adversaires intriguèrent alors pour qu'il quitte Væriel.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	17	16	15	13	15

Compétences de combat	
Attaque brutale	95%
Attaque normale	80%
Attaque rapide	35%
Esquive	10%
Feinte	50%
Parade	40%
Tir	15%
Compétences secondaires	
Acrobatie	45%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	100%
Connaissance	-
Course	45%
Discrétion	60%
Equitation	90%
Marchandage	40%
Médecine	35%
Lire et écrire	10%
Nage	60%
Repérage	60%
Séduction	15%
Stratégie	90%
Tactique	100%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	34
Prestige	75

Igdar Tharn

Igdar Tharn est un Stilfari. Il est de taille moyenne et plutôt maigre. Ses yeux sont d'un rouge lumineux ; sa peau est d'une pâleur effrayante. Il est chauve et porte en général une toge noire toute simple qui ne laisse voir que son visage et ses mains livides. Comme pour la plupart des Stilfari'n, il est difficile de donner un âge à Igdar Tharn.

Officiellement, Igdar Tharn n'a qu'un rôle de conseiller auprès de Gunt Osth. Ce dernier, cependant, n'est pas dupe. Cela fait maintenant environ deux ans qu'Igmar Tharn observe, se renseigne et envoie des rapports à ses pairs de Væriel. Dans quel but ? Gunt Osth l'ignore et ne peut s'empêcher de craindre pour sa tête.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	12	14	10	18	20

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Artisanat	90%
Astronomie	-
Commandement	70%
Connaissance	80%
Course	10%
Discrétion	65%
Equitation	35%
Marchandage	25%
Médecine	90%
Lire et écrire	90%
Nage	10%
Repérage	5%
Séduction	70%
Stratégie	55%
Tactique	15%
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	80%
Capture du fluide	40%
Libération du fluide	35%
Machine pensante (repérer)	60%
Machine pensante (recevoir un message)	40%
Machine pensante (envoyer un message)	40%
Machine pensante (donner un ordre)	30%
Machine pensante (lien partiel)	20%
Machine pensante (lien total)	10%
Sorts	
Résistance à la douleur	25%
Majoration de la vue	55%
Diriger une foule	50%
Diriger une unité	60%
Diriger une armée	110%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Prestige	55

Sliman Xart

Sliman Xart est un homme de taille moyenne. Ses cheveux sont noirs ; ses yeux, noisette. Son visage maigre semble taillé à coups de serpe. Son regard insistant est souvent dérangeant ; Sliman Xart appartient à cette catégorie d'hommes qui paraissent capables de deviner les pensées intimes d'autrui. Sauf cas exceptionnel, Sliman Xart s'habille de couleurs sobres (noir, gris brun). Il a 30 ans.

Sliman Xart est l'âme damnée de Gunt Osth. Les deux hommes se connaissent depuis maintenant 10 ans.

Unis par une forte amitié et une estime réciproque, ils ne se sont jamais quittés.

Sliman Xart est le chef de la police secrète de la province de Port Izhir. Sans lui, la rébellion serait certainement beaucoup plus puissante qu'elle ne l'est.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	14	15	17	16	15

Compétences de combat	
Attaque brutale	15%
Attaque normale	50%
Attaque rapide	95%
Esquive	55%
Feinte	70%
Parade	40%
Tir	65%
Compétences secondaires	
Acrobatie	55%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	65%
Connaissance	-
Course	25%
Discrétion	95%
Equitation	40%
Marchandage	65%
Médecine	20%
Lire et écrire	25%
Nage	30%
Repérage	90%
Séduction	5%
Stratégie	15%
Tactique	25%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	28
Prestige	25

Owen Aaken

Owen Aaken est un jeune homme de 25 ans. Il est brun, plutôt bel homme ; ses yeux sont bleus. Grand et athlétique, il ne dédaigne pas être torse nu afin de montrer sa superbe musculature. Sous ses allures de bellâtre, Owen Aaken cache un esprit vif et une memoire prodigieuse. Il est également fin psychologue et n'a pas son pareil pour désamorcer les situations explosives.

Owen Aaken est l'âme de la rébellion. Il est le fils du heros Sven Aaken, qui commanda les rebelles en son temps et mourut sous la torture. Owen Aaken est le digne successeur de son père. Pourchassé par la police secrète de Sliman Xart, il ne quitte que très exceptionnellement la Cité Pétrifiée où il a son quartier géneral et se consacre jour et nuit à la cause.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	15	14	17	13	17

Compétences de combat	
Attaque brutale	35%
Attaque normale	95%
Attaque rapide	50%
Esquive	60%
Feinte	35%
Parade	50%
Tir	40%
Compétences secondaires	
Acrobatie	40%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	95%
Connaissance	-
Course	30%
Discrétion	65%
Equitation	85%
Marchandage	50%
Médecine	15%
Lire et écrire	5%
Nage	60%
Repérage	70%
Seduction	95%
Stratégie	100%
Tactique	100%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	30
Prestige	70



Chapitre 10
L'île de domm



Généralités

Deux cents ans plus tôt, la région de Domm était encore totalement solidaire de Sulustan. Cette région était bien plus vaste que de nos jours. Sa zone montagneuse, en particulier, était alors le prolongement de la chaîne volcanique centrale de l'actuelle Sulustan. Comprenez que, là où il y a la mer, se dressait jadis un massif rocheux semblable à ceux que l'on trouve maintenant de part et d'autre du golfe. Parallèlement, à l'est du massif rocheux aujourd'hui disparu, les Plaines Sanglantes s'étiraient vers le nord, entre mer et montagne.

Il y a deux siècles, les Stilfari'n décident d'en finir avec les redoutables tribus qui peuplent encore les régions volcaniques. Seule, la chaîne volcanique centrale est déjà un sérieux obstacle à la communication entre la côte occidentale et le Grand Est. Mais elle devient proprement infranchissable lorsqu'il faut compter avec les peuplades locales. Les Væreliens s'attachèrent donc à régler la seconde partie du problème : les autochtones. Comme les moyens que l'on emploie d'ordinaire pour réduire les populations hostiles avaient échoué (terreur, opérations punitives, massacres, etc.), il fut décidé de faire appel à la science occulte des Stilfari'n.

Les Stilfari'n imaginèrent une machine diabolique qui serait en mesure de récupérer du fluide magique, de le concentrer et de le diffuser à haute dose. Techniquement, cela ne représentait pas une grande difficulté. On n'avait jusqu'à cette époque jamais tenté de réaliser une telle machine tout simplement parce que nul n'était (et n'est, d'ailleurs) en mesure de contrôler et domestiquer le fluide émis dans de telles proportions. Mais ce qui était un problème insurmontable devenait soudainement un point positif. Le plan des Stilfari'n était en effet de laisser leur machine se promener dans les montagnes et pervertir tranquillement tout ce qu'elle pourrait rencontrer. Rien de vivant ne survivrait longtemps à un tel traitement, et surtout pas les indigènes du cru. La machine fut construite et conduite quelque part au nord de l'actuelle chaîne volcanique, là où la mer s'étend maintenant. Ce qui se passa n'est un secret pour personne : la terrible expérience des Stilfari'n échoua et aboutit à un véritable désastre. Il s'ensuivit un cataclysme d'une violence inouïe. Les éléments se déchaînèrent. La terre s'agita comme une mer en furie pendant plusieurs jours sous une tempête sans égale. Des phénomènes surnaturels se produisirent. On vit naître des feux que rien ne nourrissait, des éclairs aux couleurs impossibles, des pluies qui transperçaient la pierre. Toutes les lois de la nature semblaient abolies. Puis, au plus fort du cauchemar, la montagne céda, comme frappée par le marteau d'un dieu. Elle s'enfonça brutalement et la mer s'appropria de nouvelles étendues à mesure que la déchirure se prolongeait vers l'est et désolidarisait une partie de Sulustan. La région de Domm était née.



Description géographique

Au sens strict, Domm est une île puisque la mer l'entoure de toutes parts. Néanmoins, elle touche presque Sulustan par une étroite bande de terre. Seule une crevasse inondée, mais relativement peu profonde sépare en cet endroit Domm de l'île principale.

Domm s'étend sur environ 1 000 polacs carrés soit 100 000 km2. Cette île peut être grossièrement divisée en deux parties. A l'est s'étendent les plaines ; à l'ouest se dressent les Montagnes Déchirées dont les falaises plongent dans le Golfe des Tourmentes.

Les Montagnes Déchirées

Les Montagnes Déchirées sont le reliquat de la chaîne volcanique de Sulustan qui, jadis, se prolongeait jusqu'ici. Aujourd'hui encore, il existe sur le plan géologique des similitudes évidentes entre le massif rocheux de Domm et celui qui coupe Sulustan en son milieu. Mais, plus que toute autre, les Montagnes Déchirées sont marquées par le cataclysme qu'elles subirent directement.

Les Montagnes Déchirées sont essentiellement composées de pics escarpés, de montagnes abruptes, de falaises à pic. Au milieu serpente un réseau complexe de vallées étroites, de vallons minuscules, de

gorges encaissées. Les cols sont rares, élevés et difficilement praticables. Sur les hauteurs, la roche est totalement nue, grise et laide. Plus bas, la végétation est pauvre, embryonnaire : mousses, herbes rases, arbustes squelettiques. En substance, les Montagnes Dechirées ne sont pas un lieu propice à la promenade.

Faune

Survivre dans les Montagnes Déchirées est un exploit que seules quelques especes animales parviennent à accomplir. Nous n'évoquons ici que les plus dangereuses ou pittoresques.

Singe gris : le singe gris est une sorte de gorille dont le crâne est cependant plus plat que celui de son lointain cousin. Comme son nom l'indique, son pelage est gris comme la roche qui compose l'essentiel de son milieu naturel. Le singe gris est un omnivore. Il se nourrit de racines et de rongeurs. Il ne dédaigne cependant pas des proies plus importantes. Il chasse en groupe et abat ses proies en lançant des pierres sur elles. Le singe gris est en effet un tireur émérite. Il arrive que, durant les périodes de disette, les singes gris quittent leurs montagnes en famille pour chasser. Mais le singe gris ne s'éloigne jamais beaucoup des Montagnes Déchirées.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	12	10	14	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	45%
Compétences secondaires	
Acrobatie	25%
Course	15%
Discrétion	20%
Nage	5%
Repérage	30%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	10
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

Puma de Domm : le puma de Domm est un grand félin solitaire très proche des pumas que l'on trouve sur Tanæphis et ailleurs. Son pelage, cependant, est gris anthracite. Autre particularité, le puma de Domm mesure près de trois mètres du col à la base de la queue. Rapide, silencieux, parfaitement adapté à son milieu, le puma de Domm est un prédateur redoutable, capable de décapiter un homme d'un coup de patte. Il chasse le plus souvent à l'affût, mais une course à travers la rocaille ne lui fait pas peur. Le puma de Domm est en outre capable d'émettre un feulement aigu qui tétanise la plupart des animaux et fait grandement souffrir les oreilles humaines.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	12	11	13	13	11

Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	30%
Esquive	25%
Compétences secondaires	
Acrobatie	20%
Course	25%
Discrétion	35%
Nage	5%
Repérage	35%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Dommages	G
Initiative	15
Armure	0
Prestige (à gagner)	1

Aigle bicéphale : comme son nom l'indique, l'aigle bicéphale a deux têtes. Son plumage est d'un brun argenté en règle générale mais certains individus auraient un plumage noir argenté. Ailes déployées, son envergure frôle les dix mètres et les dépasse parfois. L'aigle bicéphale vit en couple et ne change jamais de partenaire. Son bec et ses serres sont des armes puissantes. L'aigle bicéphale est sans doute le pire ennemi des singes gris dont il enlève les petits à l'occasion. Cet animal presque légendaire fait rêver bon nombre de chasseurs. Les Stilfari'n le recherchent également car ses plumes auraient des vertus connues d'eux seuls. Il ne doit pas exister plus d'une centaine d'aigles bicéphales dans les Montagnes Déchirées.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	16	16	10	18	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Compétences secondaires	
Acrobatie	35%
Course	10%
Discrétion	15%
Nage	5%
Repérage	75%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Dommages	F
Initiative	12
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

Le Golfe des Tourmentes

Le Golfe des Tourmentes s'étend là où, deux siècles plus tôt, se dressait un gigantesque volcan, plus haut que tous ceux qui dorment actuellement sur Sulustan. En disparaissant, ce volcan permit à la mer d'avancer. La disparition du volcan géant marqua l'apogée et la fin imminente du cataclysme. De son effondrement, il ne reste plus que les immenses falaises qui encadrent le golfe au nord et au sud. L'eau est particulièrement claire à cet endroit, beaucoup plus que hors des limites du golfe ; par beau temps, il est possible d'apercevoir au fond le sommet du volcan immergé.

Le Golfe des Tourmentes doit d'abord son nom aux terribles circonstances qui l'ont vu naître. Mais aujourd'hui encore, cette étendue salée témoigne activement du cataclysme. Inexplicablement, des courants violents, irréguliers et imprévisibles l'animent ; ces courants découragent la plupart des

navigateurs. Des vents anarchiques balayent le golfe à longueur d'année. Rarement puissants, ces vents sont accompagnés de bruits troublants évoquant des voix humaines. Les "voix" parfois crient, chantent ou gémissent ; mais il est impossible de reconnaître la langue, ou les langues, dans lesquelles les voix s'expriment. Il arrive, lorsque la nuit est calme, que ces voix soient entendues bien au-delà des limites du Golfe des Tourmentes.

Faune

La faune du Golfe des Tourmentes est mal connue. Les seules espèces qui le peuplent et dont les hommes ont connaissance sont celles qui, à l'occasion, s'aventurent dans les eaux environnantes.

Lion des mers : le lion des mers est un animal hybride. C'est en fait une sorte de lion dont les pattes antérieures sont palmées et dont le corps se poursuit après le torse en une imposante queue de poisson. Le fils du roi des animaux et de la Petite Sirène, en quelque sorte. Sa queue est recouverte d'écailles bleutées : son torse et sa tête sont revêtus d'une peau grise similaire au toucher à celle des phoques ; sa crinière (car les mâles ont une crinière) est d'un bleu verdâtre. Le lion des mers chasse en groupe. Il s'attaque aux autres animaux marins et aux petites embarcations qu'il peut espérer faire chavirer.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	14	14	12	14	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%
Compétences secondaires	
Acrobatie	20%
Course	25%
Discrétion	30%
Nage	45%
Repérage	20%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	28
Dommages	H
Initiative	12
Armure	0
Prestige (à gagner)	1

Umpell : l'umpell est une sorte d'anguille pourpre dont les écailles lancent de très jolis reflets dorés. Lorsqu'elle atteint sa taille adulte, une umpell mesure environ 50 cm. L'umpell ne se déplace jamais seule, mais accompagnée d'une centaine de ses congénères. Ces nuages pourpres et dorés parcourent les côtes à la recherche de leurs proies et s'attaquent à tous les êtres vivants rencontrés. L'umpell agit comme les sangsues, en collant sa tête à sa proie pour sucer son sang. Une umpell est vite rassasiée mais une nuée d'umpells peut parfaitement vider un être adulte en moins d'un quart d'heure. On trouve des umpells tout autour de Sulustan. Néanmoins, cet animal mérite de compter parmi la faune du Golfe des Tourmentes car c'est ici qu'il se reproduit.

Sgar : ce gigantesque reptile passe la majeure partie de son temps dans les profondeurs du Golfe des Tourmentes. Il ne quitte sa cache que pour se reproduire (tous les 5 ans) et pour se nourrir (tous les 6 mois). Le sgar est une sorte de dragon des mers (pour la forme : il ne crache rien), long de plus de cinquante mètres. Sa technique de chasse est particulièrement éprouvée puisqu'il s'attaque aux navires de taille moyenne, les broie et picore les humains gesticulants qui s'en échappent.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
40	40	8	4	8	4

Compétences de combat	
Attaque brutale	70%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	35%
Discrétion	5%
Nage	70%
Repérage	15%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	80
Dommages	J
Initiative	4
Armure	8
Prestige (à gagner)	5

Les Plaines

Le pluriel est de rigueur pour désigner les territoires qui, sur Domm, s'étendent entre mer et montagne. Il existe en effet deux plaines fort différentes et séparées par un contrefort des Montagnes Déchirées qui rejoint la mer à l'est.

Au sud de ce contrefort rocheux, on trouve une contrée très semblable aux Plaines Sanglantes puisqu'elle en est le prolongement. Encore



aujourd'hui, la plaine sud de Domm n'est séparée des Plaines Sanglantes que par un étroit bras de mer. Les deux plaines se ressemblent beaucoup : même végétation pourpre, même faune, mêmes vents, etc. Il est pourtant un élément qui les distingue et permet de savoir à coup sûr que l'on a quitté le Grand Est : les sables pèlerins.

Les sables pelerins sont une curiosité de la nature que l'île de Domm doit certainement au cataclysme. Il s'agit de bandes ou de flaques sablonneuses qui, comme leur nom l'indique, se déplacent. Phénomène physique ou animal ? Le fait est que les sables pèlerins semblent se mouvoir avec une certaine intelligence puisque, à la faveur de la nuit, ils tendent à encercler leurs futures victimes. Les sables pèlerins sont en effet des sables mouvants. De là à croire qu'ils se déplacent en quête de nourriture... Les sables pèlerins s'installent toujours sur du terrain dur et forment une couche sablonneuse apparemment plutôt mince. Pourtant, ils s'avèrent capables d'absorber une victime comme si leur profondeur était immense. De sorte que l'on pourrait arriver à cette conclusion que rien n'explique : les sables pèlerins sont des trous emplis de sable mouvant qui se déplacent la nuit pour cerner leurs proies!

La région qui s'étend au nord du bras montagneux n'a rien à voir avec les Plaines Sanglantes. C'est un endroit giboyeux, fertile, boisé et bénéficiant d'un climat plus que tolérable. Bref, un endroit où il fait bon vivre. Jadis, cette région isolée par les Montagnes Déchirées et leur contrefort s'étendait bien plus loin au nord.

Mais le cataclysme qui désolidarisa Domm fit disparaître la majeure partie de cette plaine agréable sous la mer. Maintenant, ce petit Eden est à peu près grand comme la Corse.

Faune

La faune des plaines de Domm est fort différente selon que l'on se trouve au nord ou au sud du massif rocheux qui les sépare. Au nord, la faune n'a rien d'exceptionnel même si elle est parfois dangereuse. Les plaines du sud, en revanche, réservent quelques surprises. Sa faune peuple également les Plaines Sanglantes du Grand Est. Et vice versa.

Hueka : le hueka est un grand rapace. Son plumage décrit toutes les teintes de terre (ocre, marron, beige, etc.). L'extrémité de ses ailes est noire ; son bec est d'un jaune vif. Comme les vautours de notre bonne vieille Terre, le hueka est plutôt un charognard. En fait, il serait plus juste de dire qu'il préfère avant tout attaquer des proies qui ne sont pas en mesure de se défendre. Ainsi, on le voit surtout planant au-dessus des sables pèlerins ; il a en effet pour habitude de fondre sur les pauvres victimes déjà à demi-enfouies dans les sables mouvants.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	12	16	10	12	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Compétences secondaires	
Acrobatie	35%
Course	10%
Discrétion	15%
Nage	5%
Repérage	75%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	12
Armure	0
Prestige (à gagner)	0

Lamina : la lamina est une araignée dont le corps, gros comme une citrouille, semble perché au-dessus de huit longues et fines pattes. Le torse et l'abdomen de la lamina sont noirs ; ses pattes velues sont colorées d'un dégradé de rouge qui aboutit vers le bas à un jaune vif. La lamina est une chasseuse qui n'attaque que des proies endormies. Elle mord ses victimes et detale sans demander son reste. Sa morsure, très douloureuse, transmet un poison mortel après quelques jours (Puissance 1d10+5). En attendant son heure, la lamina suit sa proie qui, inconsciente du poison qui coule dans ses veines et fait son œuvre, reste capable de se déplacer jusqu'à son dernier souffle. Patiente, la lamina compte se repaître du cadavre encore chaud.

Drrabhan : les drrabhans sont des humanoïdes pauvrement vêtus de longues robes ou toges sombres. Grands (près de deux mètres), maigres, osseux, seuls leur visage et leurs membres decharnés émergent de leurs vêtements. Ils ne parlent pas mais semblent se comprendre ; sans doute communiquent-ils par la pensée. Les drrabhans sont un mystère. Nul ne connaît leur origine, leur véritable nature, ni leur mode de vie. Il semble qu'ils vivent dans le Puits des Morts (cf. sites), d'où ils ne sortent qu'à la nuit tombée pour chasser. Quand l'occasion se présente, ils capturent des êtres humains et les entraînent dans leur repaire.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	10	6	18	18

Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	15%
Discrétion	35%
Nage	5%
Repérage	45%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Dommages	F
Initiative	6
Armure	2
Prestige (à gagner)	1





Population

L'île de Domm est très peu peuplée. Même à l'époque où cette contrée n'était pas encore détachée de Sulustan, les Værellens n'envisagèrent jamais sérieusement sa colonisation. Après la catastrophe, il fut encore moins question d'y envoyer des troupes et des colons.

Deux cents ans plus tôt, Domm abritait des tribus issues des mêmes peuples que le reste des Plaines Sanglantes. Mais le cataclysme provoqua la fuite ou la disparition de la plupart d'entre elles. Les rares survivants se réunirent pour former un peuple hétéroclite : les Chanéens.

Les Chanéens

Les Chanéens vivent uniquement dans la plaine qui s'étend au nord du Bras Bouillonnant. Ce peuple est né après la catastrophe, de la réunion de tous les survivants. Les Chanéens ne présentent donc aucune particularité physique. On trouve chez eux les traces de leurs ancêtres Traphegs, Barbelangs et Farlorrens. En s'associant, les Chanéens cumulèrent leurs connaissances et leurs modes de vie. Il en résulte que ce peuple est certainement le plus civilisé des peuples sulustaniens : il pratique l'agriculture, l'élevage, possède une forme rudimentaire d'écriture, forge le fer et ses représentants sont d'habiles tisserands, etc. Ils connaissent la méthode qui permet de rendre la sève de l'agaral comestible, mais n'entourent ce procédé d'aucun mystère.

Traumatisés par le cataclysme auquel ils ne comprirent rien, les Chanéens sont profondément superstitieux. Ils évitent les montagnes car les légendes rapportent que le drame naquit là-bas. Conscients d'avoir été coupés du monde, les Chanéens considèrent le reste de Sulustan avec crainte et respect. Ce sont eux qui édifièrent et entretiennent les ponts de lianes qui enjambent le Bras Bouillonnant. Ils les empruntent à dates fixes pour des cérémonies religieuses. Les Chanéens savent qu'ils ne sont pas les seuls êtres humains à avoir survécu au cataclysme ; lors de leurs pelerinage sur Sulustan, il leur arrive d'apercevoir au loin des cavaliers barbelangs. Sans être xénophobes, ils craignent que des étrangers emmènent avec eux une nouvelle catastrophe.

Sites

Le Bras Bouillonnant

Là où Domm rejoint presque Sulustan se trouve une crevasse large d'une cinquantaine de mètres, profonde d'une centaine et longue de trois ou quatre polacs. Au pied de cette crevasse coule un bras de mer appelé le Bras Bouillonnant car, sans que l'on sache vraiment pourquoi, l'eau y bout à gros bouillons. Le Bras Bouillonnant dégage une épaisse vapeur ocre qui se dissipe peu à peu en prenant de l'altitude mais masque le fond de la crevasse. Quelques ponts de lianes étroits et grinçants permettent de franchir la crevasse.



Le Puits des Morts

Le Puits des Morts se trouve au cœur de la plaine qui s'étend au sud du contrefort rocheux né des Montagnes Déchirées. L'origine de ce vaste puits est inconnue. Il s'agit en fait d'un trou circulaire dont le diamètre approche les cinq mètres et qui semble s'enfoncer jusqu'aux entrailles de la planète. D'inquiétantes fumées noires et vertes s'en échappent. Loin de se dissiper en gagnant les hauteurs, ces fumées stagnent au niveau du sol pour former une brume épaisse que le vent ne disperse pas. A quelques mètres, les fumées se révèlent irritantes et gênent la respiration. Si l'on commet l'imprudence d'aller plus avant, on suffoque bien vite et on perd connaissance. La mort suit de peu. Selon toute vraisemblance, les drrabhans vivent dans le Puits des Morts.

Chapitre 11
Engrenages

Introduction

Dans ce scénario, les possédés vont pouvoir faire une petite ballade dans les hautes sphères du port en toute impunité, pendant un certain temps tout du moins, en prenant la place d'envoyés de l'Empire Værelien. Envoyés qui s'avèreront, en fait, n être que l'avant-garde administrative d'un autre personnage beaucoup plus important et surtout beaucoup plus puissant. Le temps que cet Elu, car c'en est un, débarque, les joueurs auront tout le loisir d'accéder à divers secrets, qui n'auraient en aucun cas pu leur parvenir en d'autres circonstances.

Le deuxième objectif de ce scénario est de leur faire découvrir, de l'intérieur, la vie et les moeurs des Stilfari'n. Une sorte d'apéritif avant Væriel. A déguster avec modération, un abus de Stilfari'n pouvant nuire à la santé de vos possédés.

A la dérive

Vos possédés sont sur leur bateau, en train de canoter bien gentiment aux alentours de la côte ouest de Sulustan. Une légère brise marine gonfle leurs voiles. Soudain, le ciel se charge de lourds nuages noirs. Un craquement sinistre s'en échappe. C'est le début d'une tempête. Le bateau tangue de plus en plus et des lames de plus en plus hautes attaquent le navire. Il faut s'accrocher à tout ce qui est fixé (jet de force x 5 pour ne pas être emporté). La vieille peur de l'eau revient au galop dans l esprit des anciennes armes. Sortant du rideau de pluie qui entoure le bateau des possédés, un autre navire, plus grand et plus élaboré que celui des personnages, vient le percuter de plein fouet. Une fois la surprise passée, il faut se rendre à l'évidence: la coque du bateau des possédés n'a pas résisté au choc et il est en train de sombrer.

A moins que vos joueurs soient en train de dormir autour de la table de jeu, le premier (et bon) réflexe va être de sauter sur l'autre navire, plus apte à résister à la tempête. Il n'y a pas âme qui vive sur le pont. Par contre, des cadavres sauvagement massacrés sont disséminés sur les passerelles et dans les cabines. Il n'est pas sorcier de deviner qu'une mutinerie a eu lieu et qu'il n'y a pas de survivant.

Dehors, la tempête redouble d'intensité. Pour les possedes, on ne peut plus parler de mal de mer, on est maintenant au stade au-dessus. La peur paralyse le moindre de leurs mouvements et ils ont la pénible sensation que leur crâne va exploser d'un instant à l'autre. Et ils sombrent dans l'inconscience

Carnet de bord

Mais que s'est-il donc passé à bord du "Takashba", ce fringant navire værelien? Composé d'une petite troupe de responsables administratifs impériaux ayant pour mission de venir Inspecter les progrès de la mise en place de l'invasion de Tanæphis, le Takashba faisait voile vers le Port. Rien que de très normal. Malheureusement, parmi ces gens respectables, se sont glissés des sympathisants de la rébellion. C'est comme dans tous les troupeaux, il y a des brebis galeuses. Au cours du voyage, ces intrigants n'ont pas été suffisamment discrets et ont fini par se faire démasquer. Cinq rebelles furent jetés par-dessus le bord, pour toute forme de procès. Pourtant, les Væreliens loyalistes n'ont pas su pousser à fond leurs investigations. Un rebelle est passé à travers les mailles du filet! Fou de rage, ce dernier a réussi à monter une moitié de l'équipage contre l'autre. Ceci explique le massacre et la dérive du bateau.

Une gueule de bois en plomb

Un halo de lumière pousse les possédés à ouvrir les yeux et à refaire surface dans une jolie chambre blanche. Encore vaseux, ils peuvent distinguer une frêle forme pénétrer dans cette chambre. C'est une jeune fille, qui se met à leur parler dans une langue inconnue. Si c'est la première fois que les joueurs posent le pied sur Sulustan, ils ne comprennent pas un traitre mot de ce que raconte cette femme. Bizarrement, cette langue ne leur est pourtant pas complètement étrangère. Comme une sensation de déjà vu, ou plutôt de déjà entendu. Devant le regard ahuri des possédés, la femme parle alors plus lentement. Au fur et mesure, les possédés arrivent à assimiler ce qu'elle dit. Par contre, s'ils essaient de parler, ce qui sort de leur bouche fait plutôt penser à l'expression d'un enfant de quatre ans. Personne n'y prêtera grand cas, les possédés ayant subi un choc qui peut expliquer leur comportement de crétins.

La jeune fille dit s'appeler Linesse et être l'infirmière chargée de les soigner. Elle leur apprend également qu'ils sont au Port et qu'ils sont les seuls survivants du Takashba. Linesse conclura en annonçant que Farni Derrock, le chef du conseil scientifique, viendra en personne les féliciter d'avoir survécu aux mutins et leur rendre les hommages dus à leur rang d'envoyés spéciaux de l'empire

Les joueurs vont sans doute faire un "Meuh?" général en entendant ce qui précède. Il y a erreur sur les personnes, c'est flagrant. Si les joueurs ne jouent pas le jeu et expliquent à Linesse qui ils sont vraiment, ils seront dans l'heure transformés en steak tartare sur une table d'anatomie de quelque Stilfari besogneux. La conduite la plus fine à adopter étant évidemment de ne rien dire et de laisser faire les choses.

Pourquoi les prend-on pour les cinq personnes qui servent maintenant de nourriture aux poissons? Parce qu'il manque cinq noms sur le livre de bord du Takashba dont les cadavres n'ont pas été identifiés, il ne peut donc s'agir que des cinq survivants trouvés à bord du bateau. Voilà tout simplement pourquoi on les prend pour ces importants valets de l'empire et qu'on les traite comme tels. De même, les gens du Port (et a fortiori les possédés) ne savent pas que ces hommes étaient aussi des rebelles. Pour l'instant, les possédés possèdent donc une couverture en or. En revanche, ils vont devoir être extrêmement prudents, car le moindre comportement non værelien peut les trahir

Présentations

En fin de journée, alors que les possédés ont repris l'entier contrôle de leur corps et de leur tête, un homme viendra leur faire une

petite visite. Il s'agit de Farni Derrock, en personne Il se présentera, en regardant les possedes avec un air de dédain à peine dissimulé. On ne peut pas dire qu'il soit enchanté par la presence d'envoyés impériaux venus surveiller ses travaux. Il demandera ensuite lequel d'entre eux est Mislave Oberlin. Le premier possédé qui dit "oui" (et joue donc le jeu) se voit gratifié d'un "Ravi de vous rencontrer, Monsieur le Conseiller Impérial". Autant dire que désormais, il devra toujours répondre présent à l'appel de ce nom. Puis, Derrock continuera en demandant qui est Audi Sax, Fayak Pyri, Rives Kilar et Grim Tookan (si votre groupe de joueurs est plus ou moins nombreux, modulez le nombre de doubles identités selon son importance).

Une fois les présentations faites, Farni Derrock leur fera savoir que Linesse les accompagnera demain matin pour faire une visite du Port, pour qu'ils puissent se remettre en douceur du choc qu'ils ont subi. Puis, affable, il continuera en leur signalant qu'ils pourront avoir accès à toutes les informations recueillies sur Tanæphis dès qu'ils en feront la demande. Pour le reste, il est à leur disposition pour tout entretien que les possédés... pardon, les envoyés impériaux, jugeront utile. Satisfait, il concluera sur le fait que les recherches sur les machines de guerre pour l'invasion sont terminées et qu'elles sont prêtes pour de grandes manoeuvres dans le désert, auxquelles ils sont cordialement invités à assister, bien évidemment.

Farni Derrock tournera alors les talons, laissant les possédés méditer sur ce qu'ils viennent d'entendre.

Quoi, comment et quand?

Du fait de leur (relative) impunité, les possédés vont sûrement vouloir faire plein de choses, idiotes et intelligentes, dans le Port. Il vous faudra les gérer seul (ah! La dure solitude du meneur de jeu!). En revanche, certains événements sont incontournables Voyons donc ce qui se prépare en coulisse.

Un autre émissaire, ayant pour mission de juger de la qualité de l'armement prévu pour l'invasion, va débarquer au Port. On l'appelle "Vision" et c'est un Elu. Il est accessoirement le digne rejeton de Derrock. Tout cela ne serait pas bien inquiètant, si cet Elu n'avait pas le fâcheux privilège de connaître personnellement les véritables envoyés impériaux. Forcément, dès qu'on lui présentera les possédés, il criera à l'imposture. Too bad! Vision débarquera au Port deux jours après les possédés. Lorsque le moment sera venu, réferez-vous au passage intitulé "Fiat lux!"

Par ailleurs, une rencontre dans les bas fonds du Port va leur permettre de savoir que leurs alter ego sont aussi des rebelles. L'homme de la résistance qui va entrer en contact avec eux s'appelle Molinas et il a la lourde tâche de leur apprendre qu'ils sont censes saboter les machines mises au point pour l'invasion. Pour en savoir plus, referez-vous au passage intitulé "Une deuxième couche".

Les manoeuvres, quant à elles, auront lieu dans une semaine.

Dans le Port, y'a des marins qui chantent

Le temps est donc venu pour les possédés de découvrir les joies du Port. Pour l'occasion, Linesse donne de magnifiques tuniques de soie bleue aux possédés. Elle en profitera pour leur demander pourquoi ils portaient de si "horribles haillons" (dont elle s'est aussitôt debarrassée) lorsqu'on les a retrouvés sur le bateau. Aux joueurs de raconter quelque chose de plausible pour calmer la curiosité de leur charmante hôtesse. Plus les possédés paraitront embarrassés, plus Linesse leur posera de questions. Mais cela n'aura pas de conséquence pour la suite, Linesse étant une tête de linotte. Il s'agit juste de les faire stresser un brin.

Ils quitteront ensuite le niveau 3, où se trouve le dispensaire qui les abritait jusqu'alors, pour gagner les niveaux inférieurs. Ce n'est pas sans fierté que Linesse commentera l'histoire et l'architecture du Port, au fur et à mesure de la promenade, tout en ponctuant sa diatribe de "mais vous devez déjà savoir tout cela". Ceci est une bonne occasion pour les joueurs de découvrir de nouveaux élements de background sur le Port et sur Sulustan.

Arrivés au niveau 2, Linesse leur proposera de faire une pause dans un "petit endroit si pittoresque de Sulustan". Il s'agit d'un défouloir, dont l'enseigne est plus qu'éloquente: "Viscères et vins fins". Une fois la porte poussée, le doute n'est plus permis. Les possédés peuvent en effet contempler des soldats absorbés dans une dissection d'esclave. Riant comme des enfants chaque fois qu'ils extirpent une nouvelle partie de l'anatomie d'un pauvre vieillard, ils en commentent ses dimensions, sa forme, sa couleur. Alors qu'ils jouissent de ce spectacle morbide, le tenancier (un jovial quinquagénaire bedonnant) invite les possédés à deguster son vin provenant directement de Væriel, tout en découpant une jeune esclave. Ambiance

Au fond du defouloir, attablé devant un pichet, un homme seul semble observer les possedes du coin de l'œil. Il ne cherchera pourtant pas à établir le moindre contact avec eux.

Après cette petite expérience, Linesse propose aux personnages de s'arrêter dans une maison d'essences. Ces établissements (à l'inverse des precédents), loins d'être morbides, offrent le privilège de goûter un moment de paix et de relaxation au milieu des parfums les plus sophistiqués. Des bains parfumés et des masseurs sont là pour augmenter au maximum le raffinement de ces instants. Les pièces où sont répandues les essences ont aussi l'avantage de ne pas être mixtes, ce qui peut permettre aux possédes de discuter entre eux hors de la présence de Linesse. Linesse leur donne donc rendez-vous deux heures plus tard. Enfin seuls!

Une deuxième couche

Alors que les possédés profitent de leur indépendance retrouvée, l'homme qui les observait dans le defouloir vient se joindre à eux. Souriant, derrière un aspect assez douteux, il se présente comme étant "Cordon". Certes, ce nom ridicule devrait pourtant être familier aux possédés puisque c'est le nom de code du contact de leurs alter ego. Devant l'absence de réaction des personnages, Molinas (alias "Cordon") commence un petit jeu de questions-réponses sur les possédés. Maniant allusions et sous-entendus, Molinas essayera ainsi de savoir qui sont vraiment ces supposés envoyés de l'empire. S'il n'arrive pas à leur faire avouer leur veritable identité, Molinas finira par leur poser des questions plus precises (nom de la femme, du chien, âge du petit dernier) pour les confondre. Et comme les possedes repondront à côté de la plaque, Molinas, en leur brandissant un poignard sous le nez, les accusera d'être des espions imperiaux chargés de demasquer les rebelles du Port

C'est au tour des possédés de réagir. Soit ils ne comprennent pas l'intérêt de sympathiser avec Molinas et ils l'éliminent (ce qui devrait être une formalite). Soit ils voient tous les avantages de l'aide que peut leur apporter la rebellion, aussi mince soit-elle, et ils discutent franchement avec Molinas. Ce dernier ne sera pas dur à convaincre, car l existence de Tanæphis est un secret de

Polichinelle pour tous les habitants du Port. Il leur confie alors la triste vérité: leurs alter ego menaient déjà un double-jeu et, surtout, il leur révèle la mission qui leur était originellement dévolue: saboter les machines de guerre de Derrock.

Molinas est désespéré. La rébellion pense en effet que les machines de guerre, une fois que les manoeuvres s'avéreront concluantes, serviront à anéantir Reb Rock et tous les autres foyers de rébellion. Il supplie donc les possédés de l'aider. S'ils acceptent, Molinas leur donnera aussitôt dix petites boîtes métalliques (format paquet de cigarettes) qui ont la curieuse capacité d'exploser (40 points de dommages) 20 secondes après qu'on a appuyé sur leur unique bouton. Pour le joindre ultérieurement, Molinas indiquera aux possédés qu'il est présent sur le Ponton 3 (niveau 1) le jour et à "Viscères et vin fins" la nuit. Molinas peut bien sûr leur procurer un bateau et un équipage pour fuir en urgence si nécessaire, mais à condition que les machines soient réduites en cendre.

Révélations

Les possédés ne vont sans doute pas refuser l'invitation qui leur a été faite de consulter les documents secrets. Linesse les accompagnera donc au bâtiment du conseil scientifique et leur remettra un laissez-passer signé de la main de Farnis Derrock. A chaque porte, à tous les coins de couloir, dans toutes les salles, les personnages se heurteront à des gardes fortement armés et très pointilleux. Il ne leur faudra pas moins de deux heures pour accéder aux archives secrètes du conseil scientifique. De longues et hautes étagères contiennent des années de recherches et d'informations sur Sulustan. Les lire toutes prendrait, au bas mot, un mois. Pour cette raison, Farni Derrock a fait rédiger une sorte de petit document de références, avec des intitulés renvoyant à des numéros de dossiers: les possédés devant demander à l'archiviste de consulter le dossier qui les intéresse. Le hic est que les possédés ne savent pas lire le Værelien, mais un bon jet de Commandement et l'archiviste se fera un obséquieux plaisir de leur révéler le contenu du dossier demandé.

Le meneur de jeu a une entière liberté sur ce qu'il souhaite ou non révéler à ses joueurs. La meilleure façon de procéder est sans doute de laisser vos joueurs vous poser des questions et ensuite à vous de juger de ce qu'ils peuvent ou doivent savoir sur le sujet.

En ce qui concerne les machines de guerre de Derrock, les possédés pourront apprendre qu'elles ressemblent à de gros chariots métalliques, se déplaçant à l'aide de chenilles fonctionnant au fluide (une sorte de pile en émeraude d'une autonomie de trois jours), munis de 4 tourelles latérales contenant des mitrailleuses à manivelle et pouvant transporter jusqu'à trente soldats. Actuellement, ces machines (qui ne sont pour l'instant que trois pauvres prototypes) sont gardées, en haut de la falaise, par une vingtaine d'hommes dans les hangars réservés aux Iguax des ombres du désert.

Fiat lux!

A la fin du troisième jour de présence des possédés dans le Port, ces derniers sont conviés à un dîner chez Farni Derrock, afin de rencontrer les Stilfari'n et les officiers qui participeront aux manoeuvres dans le désert.

Afin que les "envoyés impériaux" ne fassent pas piètre impression, Derrock leur a fait faire de somptueux habits, rehaussés d'émeraudes, en vue de cette réception. Une fois arrivés chez Derrock, la plus grande et la plus jolie résidence du Port, les possédés seront présentés à la quarantaine de célébrités que compte le Port, le tout se déroulant avec force courbettes et compliments sur les habits respectifs de chacun. Tibal et Morasque, quoiqu'en retrait de ces salamalecs, sont aussi de la fête. Une fois les politesses d'usage terminées, Derrock donnera le signal du dîner. Coincés entre Derrock et Linesse, qui n'arrêtera pas de s'esclaffer à n'importe quel propos, les possédés subiront un flot de questions de la part des convives au sujet de l'actualité politique de Væriel. Cette situation pourrait être embarrassante, s'il n'y avait à chaque fois un invité pour répondre aussitôt à leur place (mais que cela ne vous empêche pas de mettre la pression sur vos joueurs, si vous désirez les rendre mal à l'aise).

Le repas touche à sa fin lorsqu'un esclave apporte une missive à Derrock. Le front plissé par la réflexion que lui impose cette lecture, Derrock finit par se tourner vers les possédés et leur dit qu'une de leur vieille connaissance de Væriel vient d'arriver au Port pour les assister dans leur mission. La porte de la salle à manger s'ouvre en grand et l'esclave annonce "Le valeureux Elu Vision". Une vaste silhouette, au-dessus de laquelle planent trois Shakrans, pénètre dans la salle, où l'atmosphère semble s'être figée. Grand, vêtu d'une armure d'un noir de jais et d'un casque à visière d'où percent deux yeux d'un bleu glacial, Vision se tourne vers Farni Derrock. Celui-ci de claironner: "Alors mon fils, tu ne reconnais pas tes amis de Væriel?". Et l'Elu de répondre froidement: "Père, ces hommes ne sont pas les envoyés impériaux!". Ambiance numéro 2, le retour.

En moins de temps qu'il ne faut pour le dire les possédés sont cernés par une dizaine de soldats. S'ils tentent de se défendre, Vision et Derrock déchaîneront sur eux la puissance de feu de leurs Shakrans. S'ils se laissent faire, les soldats et Vision les conduiront à la prison du Port, qui se trouve dans les sous-sols des locaux administratifs impériaux (niveau 5).

Derrière les barreaux

Bien! Désormais, les choses ont le mérite d'être claires et les possédés n'ont plus besoin de jouer la comédie. Reste qu'ils sont en mauvaise posture. Il leur faut juste s'évader, mais de préférence durant la première nuit de leur incarcération. Pourquoi? Tout bêtement parce que le lendemain matin, Farni Derrock les passera à la moulinette et qu'il ne mettra pas longtemps à comprendre la véritable nature des possédés. A grand renfort de technologie et de fluide, il finira par en faire des Shakrans un peu plus sophistiqués, mais tout aussi faciles à manipuler (et certainement pas très fiables non plus). Donc, mieux vaut pour les possédés qu'ils se tirent de ce mauvais pas le plus vite possible.

Voici quelques précieux renseignements pour leur évasion: seule une quinzaine de soldats occupent les locaux de la prison. Une ronde a lieu toutes les deux heures pour vérifier les cellules. Les portes sont en fer, mais la serrure n'est pas des plus complexes. Une fois sortis des locaux administratifs, les possédés ne devraient pas avoir trop de mal à éviter les quatre malheureuses patrouilles qui circulent la nuit dans le Port.

Que sais-je, que fais-je, où vais-je?

Si les personnages ont survécu à tous ces aléas, ils savent maintenant une quantité de choses sur le Port et l'invasion de Tanæphis. Ils ont également (presque) noué des liens avec la rébellion, en la personne de Molinas.

On ne peut pas dire que la venue des possédés dans le Port soit passée inaperçue. Ils sont même carrément grillés et Farni Derrock n'est pas prêt de les oublier après l'humiliation que les possédés lui ont fait subir. Désormais, les chiens sont lâchés et des agents de Derrock vont remuer ciel et terre pour remettre la main sur nos personnages. C'est la rançon du succès.

La fuite éperdue semble la solution la plus raisonnable pour nos héros. La filière de la rébellion peut alors se révéler très indiquée. Encore faut-il convaincre Molinas? Le meilleur moyen est, bien évidemment, de détruire les machines de guerre. Une bonne suite à ce scénario, n'est-il pas vrai?

Les PNJs

Linesse

Caractéristiques	
Force	8
Endurance	10
Agilité	10
Rapidité	8
Perception	10
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	10%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Artisanat	20%
Astronomie	-
Commandement	5%
Connaissance	-
Course	5%
Discrétion	5%
Equitation	15%
Lire et écrire	20%
Marchandage	30%
Médecine	10%
Nage	20%
Repérage	10%
Séduction	25%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Prestige	25

Farni Derrock

(voir le chapitre "La côte ouest", au paragraphe des personnalités)

Molinas

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	12
Agilité	10
Rapidité	12
Perception	12
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	15%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	15%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	10%
Tir	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	10%
Connaissance	-
Course	20%
Discrétion	30%
Equitation	10%
Lire et écrire	5%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	5%
Repérage	40%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	40%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Prestige	25

Equipement: Poignard.

Vision

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	16
Agilité	14
Rapidité	12
Perception	10
Volonté	18
Compétences de combat	
Attaque brutale	85%
Attaque normale	40%
Attaque rapide	45%
Esquive	20%
Feinte	25%
Parade	25%
Tir	80%
Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	70%
Connaissance	5%
Course	10%
Discrétion	10%
Equitation	30%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	10%
Repérage	25%
Séduction	15%
Stratégie	30%
Tactique	40%
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	30%
Capture du fluide	30%
Libération du fluide	20%
Machine pensante (repérer)	20%
Machine pensante (recevoir un message)	10%
Machine pensante (envoyer un message)	40%
Machine pensante (donner un ordre)	55%
Machine pensante (lien partiel)	5%
Machine pensante (lien total)	40%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Prestige	250

Equipement: 3 Shakrans de platine (accessoires au choix, mais de toute façon meurtriers), armure d'Elu, fusil à dispersion, francisque

Gardes du conseil scientifique

Soldat værelien de base, avec cotte de mailles, pistolet et fleuret.

Gardes des entrepôts

Soldat værelien, avec fusil à dispersion et 2 mitrailleuses à manivelle.



Chapitre 12
Ascension

Introduction

Vos joueurs ne sont plus vraiment des touristes sur Sulustan. On pourrait même dire qu'ils tapent gentiment l'incruste. Tiens! Tiens! Ils sont déjà connus sur une partie de l'île, où ils ont commencé à se mêler des affaires des uns et des autres. Bien! Ils ont aussi oublié d être discrets (oups! ... Désolé, pour votre bras, la tronçonneuse est partie toute seule!) et leurs exploits connaissent un début d'inflation. Parfait! Ils recommencent à rouler des mécaniques comme sur Tanæphis et cela vous énerve. Génial! Dans ce cas, ils sont mûrs pour une petite cure de remise en forme

Ce scénario s'adresse de préférence à un groupe de possédés ayant déjà passé quelques temps sur Sulustan. Il est également préférable que les personnages commencent le scénario sur la partie ouest de Sulustan.

Synopsis

Dans cette aventure, les personnages apprennent (s'ils ne s'en doutaient pas déjà) que le rôle de possédé n'est plus aussi joyeux qu'avant. Capturés par un Stilfari en quête de renommée, ils sont envoyés à Terminus. Après avoir sué un bon coup au fond du trou, ils se lient d'amitié avec un mineur indépendant. Profitant de circonstances exceptionnelles, ils réussissent à prendre la clé des champs. S'ensuit un petit jogging dans la montagne, avec les matons de Terminus en guise de sparring partners. A peine le temps d'une pause déjeuner sur la falaise, à l'ombre des Ziothans, qu'il faut déjà se remettre en route

En chemin, ils vont assister à un bien étrange manège autour de Pa-hœ et se battre contre des Stilfari'n en quête de monstres. Alors que tout semble avoir retrouvé son calme et que les possédés peuvent enfin espérer descendre tout schuss de l'autre côte de la montagne, ils tombent sur une embuscade de résistants Bathakis.

Une petite visite de courtoisie chez le seigneur des Monts Bleus s impose. Après une série de massages divers, aux frais de Kæggan, les personnages assistent (et participent) à l'assaut aérien des premières troupes de la division Rouge sur Kæggana. Il est alors temps pour eux de prendre la voie des airs pour une destination inconnue

Un coin paisible ne le reste jamais bien longtemps

Le groupe vient d'accomplir quelques méfaits sur Sulustan et cherche à se faire oublier quelques temps, pour mieux revenir. Dans ce but, ils cherchent un endroit ou se cacher, à l'abri des regards inquisiteurs de la puissance værelienne. Si les personnages ont lié connaissance avec des habitants de Sulustan, ceux-ci leur conseilleront de se rendre au point situé juste à la limite du désert et de la forêt d Erakkata, au pied des Monts Bleus.

Pourquoi? Parce qu'il existe là-bas un tout petit village de colons éleveurs de Butackiis, qui vivent sans aucune surveillance des autorités væreliennes, presque clandestinement. Les Briiz, les Hayjonnis et les Bathakis n'y vont jamais, considérant que cette extrémité de leur territoire n'est pas intéressante. De plus, on y bénéficie de l'eau de la montagne, de la tranquillité du désert et des fruits de la forêt. La cinquantaine de colons qui résident dans ce village sont par ailleurs ravis d'accueillir de nouvelles têtes, pour peu qu'elles leur donnent un coup de main. Goreki (c'est le nom du village) n'intéresse donc personne, ce qui devrait intéresser les personnages.

Si vos joueurs sont méfiants (cela arrive) ou s ils ne sont pas assez motivés pour se rendre à Goreki, vous pouvez toujours sous-entendre que si ces colons sont si éloignés c'est qu'ils ont sans doute des choses à cacher. Quoi? Mystère! Aux personnages de le découvrir. Cela devrait suffire à les persuader de se rendre à Goreki. Bien évidemment, il n'y a rien à découvrir à Goreki et vous aurez la joie de le faire remarquer narquoisement à vos joueurs à la fin de cette aventure, lorsqu'ils vous presseront de questions.

Tout du long du voyage qui les mène à Goreki, faites croire à vos joueurs qu'ils sont les meilleurs et que rien désormais ne les arrête. Mettez-les en confiance en saupoudrant le trajet de petites escarmouches (dont ils se sortent à une facilité déconcertante) avec des indigènes ou des animaux

Goreki est un village de cabanes en bois, construites autour d'une sorte d'oasis artificielle. Un petit barrage de pierres permet de réalimenter l'oasis lorsque son niveau baisse. De luxuriants palmiers d'Erakkata ont été replantés sur les berges de l'oasis, donnant une sensation de fraîcheur à tout voyageur venant du désert. Des enfants jouent dans l'eau, sous l'oeil bienveillant des pères en train de faire boire leurs troupeaux de Butackiis. Les femmes, encombrées de grands paniers remplis de fruits, reviennent de la forêt. Sitôt les personnages visibles, les enfants quittent l'oasis pour courir vers eux dans une joyeuse bousculade. Bientôt rejoints par leurs parents, les enfants offrent fruits et eau aux possédés. Les gens leur sourient et leur proposent de venir se reposer chez eux. Si les possédés refusent, les villageois insistent pour leur dresser une grande tente (ce qui sera fait en une heure de temps, tout le village s'y consacrant dans une bonne humeur spontanée).

Le chef du village, un petit vieux courbé et ridé répondant au nom de Sarkitt Felis, viendra ensuite leur rendre visite. Les noyant littéralement sous un flot de questions sur la situation actuelle de Sulustan, Sarkitt Felis leur demandera finalement le motif de leur venue. Il assurera alors gentiment les joueurs que leurs voeux (quels qu'ils soient) seront comblés dès le lendemain. Il leur annoncera ensuite qu'une grande fête aura lieu demain en leur honneur. "Les visiteurs sont si rares par ici" leur lancera tristement Sarkitt Felis. Puis, après un frugal repas, on laissera les possédés se reposer.

Le sommeil ne tardera pas à venir. Il faut dire que les habitants de Goreki ont tout fait pour cela, les aliments et la boisson étant drogués A peine auront-t-ils l'impression que leurs yeux se ferment, que des mains se poseront sur leurs mains et leurs chevilles, sans qu'ils puissent résister. Lorsqu'ils se réveilleront,

sentant la brûlure du soleil sur la nuque, ils seront couchés sur le ventre, enchainés de la tête aux pieds, sur le dos d'un Iguax mené chacun par un soldat Værelien. Ces derniers brandissent au creux de leur main, une arme étrange, en bois et muni d'un cylindre en métal ; ils visent ostensiblement les tempes des possédés. Au risque d'attraper un torticolis, les personnages apercevront Goreki s'éloigner à l'est. En tête du convoi formé par les soldats Væreliens, un jeune homme, drapé dans une ample tunique de soie bleue, conduit fièrement la colonne vers le nord en suivant les contours de la montagne.

Comment en est-on arrivé là?

Les personnages sont devenus trop gênants pour les Stilfari'n. Un des leurs a donc été désigné pour mettre fin à leur cavale: il s'appelle Mothan Rosse et veut faire ses preuves auprès de ses aînés. Lancé sur leurs traces, avec une troupe d'une trentaine d'hommes armés, Rosse a remué ciel et terre avant d'en arriver à la conclusion suivante: un jour ou l'autre, les possédés vont devoir se reposer. En réfléchissant bien, il se dit que lui irait se cacher à Goreki. Se tenant à son raisonnement, il est parti pour Goreki. Une fois sur place, Rosse a menacé le village de destruction si les habitants ne coopéraient pas avec lui et a ordonné qu'on le prévienne si des étrangers arrivaient dans le village. Puis, il est parti se cacher, avec ses hommes, dans la montagne en attendant son heure. Et un jour, BINGO, les possédés pointent le bout de leur nez.

Mothan Rosse

Blond, élancé, un visage fin et un port de tête altier font de Mothan Rosse une sorte de caricature du Stilfari bon teint. Il est jeune et il a bien conscience que cela constitue son plus grave handicap pour son ascension sociale. La tâche qu'on lui a dernièrement assignée est de ramener les possédés au port, afin que ses aînés puissent les "examiner". Il pense, à juste titre, que c'est une opportunité pour lui de gagner du galon. Intelligent, il sait utiliser à bon escient la diplomatie et la ruse. Tenace, il n'échoue jamais dans ses missions, même les plus délicates. Cet adversaire va s'accrocher aux personnages durant toute cette aventure, comme une tique sur un chien.

Terminus

Jusqu'à destination, la surveillance des soldats sera implacable et le moindre signe de fuite sera suivie d'un bon tir dans le dos des possédés. Durant le voyage, Mothan Rosse explique aux possédés, comme on parle à des enfants attardés, qu'ils se rendent à Terminus et, de là, ils embarqueront dans une péniche à rames pour le port. Le convoi arrive enfin à Terminus, après un periple de 25 polacs sous le soleil brûlant du désert. A peine auront-ils franchi les portes de Terminus qu'une escorte de soldats vient sommer Mothan Rosse, au nom du gouverneur de la mine, de se présenter sur le champ aux bâtiments administratifs. Visiblement surpris et fortement irrité, Mothan Rosse se plie aux exigences du gouverneur et quitte précipitamment ses hommes et ses prisonniers.

Les possédés, encadrés désormais par les gardes de Terminus, sont conduits quant à eux dans une grande salle de ce même bâtiment. Assis de force sur un banc, les personnages doivent attendre une demi-heure avant de voir entrer dans la salle une dizaine d'officiers væreliens en grande tenue. Ils se placeront autour d'une longue table, juste en face des possédés. Derrière eux, Mothan Rosse se tient coi, mais semble ulcéré. En cinq minutes, les officiers font le procès des possédés, les accusant d'espionnage, de rébellion et de tentative de déstabilisation de l'empire værelien. Si les possédés cherchent à se défendre, les gardes les feront taire à grands coups de matraque. Le verdict du tribunal, car c'en est un, est la détention à perpétuité à Terminus et prend effet à l'instant. Mothan Rosse est vert de rage et sort de la salle en claquant la porte.

En fait, le gouverneur de la mine, le colonel Kerdi Batang cherche à se faire mousser auprès des autorités du port. Pour y arriver, il a décidé de s'approprier la capture et de juger rapidement les possédés. Mothan Rosse se voit, la mort dans l'âme, contraint d'obéir et de repartir au port chercher un ordre écrit de libération des possédés.

Cela laisse 15 longs jours de sursis à nos gaillards. De sursis, oui... mais pas de vacances. Lorsqu'ils sortent du bâtiment, ils peuvent apercevoir Mothan Rosse embarquer sur une péniche à rames et passer ses nerfs sur un pauvre marin.

Les gardiens des possédés les poussent alors vers l'entrée de la mine, les font se serrer dans la petite cabine qui conduit dans les profondeurs de Terminus. La grille se referme dans un couinement sinistre et une impression de chute libre interminable envahit les personnages. La cabine touche le sol dans un grand fracas, la grille s'ouvre violemment, il fait très sombre, les sens des possédés sont assaillis d'odeurs insoutenables, une chaleur moite trempe déjà leurs vêtements, des mains se referment sur leurs chaînes, on les entraîne dans un tunnel en leurs criant des ordres incompréhensibles dans les oreilles. Bousculés, poussés, traînés, ils ont juste le temps d'apercevoir des ombres humaines s'agiter mécaniquement autour d'eux. On les jette par terre et on leur envoie leur pioche à la figure. Un garde, vociférant comme s'il était leur chef, leur dit de creuser pour extraire du fer sinon... il les fouettera jusqu'au sang. Et pour donner un sens à ses paroles, il fait claquer son fouet au-dessus des têtes des possédés et part d'un grand rire sinistrement idiot. Bienvenus en enfer!

Ch'uis au fond d'la mine, j'pousse des wagonnets!

C'est vraiment le moment pour traîner vos joueurs plus bas que terre.

Humiliez leur personnage au maximum! Pour vous y aider, voici le déroulement d'une journée au fond du trou.

Réveil à 5 h à coups de fouet, dans une odeur d'excréments, on apporte la soupe (de l'eau tiède) et les forçats se ruent tous ensemble pour en avoir quelques gouttes.
5h30 début du travail. On distribue les pioches et quelques coups de fouet.
12h, l'appel. Ne pas répondre aussitôt présent, 3 coups de matraque.
12h30, reprise du travail.
18h, deuxième repas (de l'eau chaude avec du pain). Bagarre générale des forçats pour une miette. Coups de fouet pour calmer le jeu.
22h, coup de sifflet. Arrêt du travail.

En prime, les possédés, jugés potentiellement dangereux, bénéficient de la surveillance attentive de 5 gardes particulièrement vicieux et costauds.

Vos joueurs vont échafauder des plans d'évasion, voici alors quelques précisions qui ne sont pas sans intérêt. Primo, ils sont dans un cul-de-sac. Secundo, la surveillance est très bien organisée, même la nuit. Les gardes sont munis d'un sifflet. Il suffit que l'un d'eux souffle dedans et 30 autres gardes déboulent dans la minute. Bien évidemment, la cage d'ascenseur et les entrées sont aussitôt verrouillées. Tertio, il ne faut pas compter sur la solidarité des forçats. "Chacun pour soi" est ici appliqué à la lettre, même (et surtout) en cas de révolte.

Un ami dans les ténèbres

Laissez les possédés faire quelques tentatives et attendez qu'ils soient resignes. Puis, le jour suivant, des événements nouveaux vont venir troubler l'infernale routine.

Un prisonnier vient de trouver un nouveau filon d'émeraudes. Des gardes écartent immédiatement les forçats du filon et des mineurs prennent le relais pour extraire les pierres précieuses, avec mille précautions. Le temps que le filon soit suffisamment développé, les prisonniers vont pouvoir entrer en contact avec des mineurs indépendants, sous l'étroite surveillance des gardes.

Un jeune mineur, chétif et timide, est d'ailleurs la tête de Turc des gardes væreliens. Sans cesse bousculé, insulté, Keny est au bout du rouleau. Fantasque, son rêve le plus fou est de côtoyer des rebelles. C'est un peu pour cela qu'il s'est engagé comme mineur. Jetant des regards éperdus de compassion en direction des possédés, il leur lance un appel de détresse. C'est l'occasion pour les joueurs de se faire un ami qui leur veut du bien

Un garde est d'ailleurs en train d'asséner un coup de matraque à ce pauvre Keny, pour lui avoir sali ses godasses. Effrayé, Keny se protège comme il peut (c'est-à-dire mal). Si les possédés interviennent, ils subiront quelques coups de fouet, mais gagneront l'admiration de Keny. Sinon oubliez Keny, les joueurs ne le méritent pas. La journée reprendra ensuite son cours habituel.

Le lendemain, Keny et les autres mineurs reviendront travailler au même endroit. Keny cache quelque chose sous ses vêtements. Il s'approchera le plus possible des possédés lors de son travail. Un peu à l écart du reste des prisonniers et des mineurs, Keny soufflera mystérieusement aux possédés de se tenir prêts, mais n'en dira pas plus

En milieu de journée, un groupe d'ingénieurs vient pour inspecter le filon. A ce moment précis, Keny se tiendra sous une poutre de soutien du boyau. Se saisissant d'une pioche, il décroche la poutre d'une violente poussée. Et c'est l'eboulement. Les possédés, Keny, deux gardes et les cinq ingénieurs sont isolés du reste de la mine. Toujours aussi brusquement, Keny lance une énorme pince coupante aux possédés (un jet réussi sous Force X3 suffit à briser les chaînes) et leur enjoint de se débarrasser des Værеliens Médusés, les gardes et les ingenieurs (qui ne sont de toutes façons pas armés) ne réagiront pas avant deux tours.

La grande évasion

Une fois les gardes et les ingénieurs liquidés, Keny exposera son plan de fuite: les secours ne vont pas tarder à arriver pour chercher les gardes et les ingénieurs. En revêtant leur uniforme et feignant d'être blessés, les possedes seront transportés vers la surface pour être soignés. Il faut juste se maculer le visage de sang et défigurer les victimes, pour éviter une identification trop rapide des ingénieurs et des gardes. Keny donne ensuite rendez-vous aux possédés, au nord de la mine sur la montagne

Comme l'avait prévu Keny, l'éboulement est vite déblayé. Des gardes arrivent avec des civières. Keny jouera parfaitement la comédie en simulant la panique et en suppliant les brancardiers d'emmener les "pseudo-blessés". Les possédés, s'ils ne font pas les marioles, seront rapidement acheminés vers une baraque pour être examinés par un infirmier. La baraque n'est pas surveillée et donne directement sur la sortie nord de l'enceinte qui protège la mine. Si les joueurs pensent juste à rester déguisés et à se nettoyer un brin, le Værelien qui garde la porte les laissera sortir sans poser de question.

Chasse à l'homme

A peine les possédés sont-ils sortis de l'enceinte, qu'ils entendent derrière eux les bruits d'une cavalcade. Il s'agit de Keny, poursuivi par une dizaine de gardes. La fuite discrète est terminée. Pan! Tué en pleine course par un garde, Keny s'écroule au pied des possédés. Partout des coups de sifflet résonnent. Pas le temps de verser une larme sur le sort du défunt Keny, il faut fuir tout de suite. Déjà, le garde sur les créneaux arme sa mitrailleuse à manivelle et des aboiements se rapprochent.

Avoir une compétence de course et une Endurance assez élevées va se révéler rigoureusement indispensable. Les personnages vont pouvoir pleinement apprécier le célèbre dicton "Personne ne court plus vite qu'une balle". Pendant environ cinq polacs, une meute de gardiens va poursuivre les possédés, leur tirer épisodiquement dessus et lâcher des chiens à leurs trousses. Au bout des fatidiques cinq polacs, les gardiens perdront la trace des possédés, mais continueront à leur couper la route qui mène au désert.

Et la nuit tombe sur les Monts Bleus, comme un cheveu sur la soupe. Il commence à faire froid et des bruits bizarres résonnent dans les rochers. Au loin, dans le nord, les possédés peuvent apercevoir des lumières vives autour du sommet appelé Pa-hœ. Trop loin cependant pour être atteint durant la nuit, d'autant plus que l'ascension des Monts Bleus devient de plus en plus dangereuse avec l'obscurité. Les possédés vont devoir dormir à la belle étoile.

Les visiteurs du soir

Alors que les possédés commencent à sombrer dans un sommeil réparateur, des grincements réguliers se font entendre au-dessus de leur campement de fortune. Sur un chemin de traverse en surplomb, un convoi avance péniblement. Des lueurs vertes diffuses dévoilent de petites carrioles à chenilles, tractées par des ânes. Trois de ces engins avancent péniblement en direction du sommet.

Si les personnages se rapprochent, ils peuvent distinguer les silhouettes d'une vingtaine de soldats væreliens avec des lanternes produisant cette couleur verte si spécifique des émeraudes. Si les possédés ont des pouvoirs qui leur permettent d'écouter les conversations des soldats, ils pourront comprendre qu'il s'agit d'une expédition scientifique composée de Stilfarl'n et que leur destination est Pa-hœ.

Un son particulier emplira alors le ciel: des Zlothans, vociférants et planant au-dessus du convoi. Au nombre de cinq, ils en veulent visiblement au convoi værelien. A peine les possédés arrivent-ils à s'en rendre compte que deux d'entre eux foncent en piqué sur la première carriole. Une boule métallique en jaillit et va à leur rencontre. A une dizaine de mètres des Zlothans, la boule lance du gaz puis s'incrute littéralement dans leur ventre, cueillant les deux fougueux volatiles en plein vol. Ils s'embrasent comme des torches et terminent leur course aux pieds des possédés. Dans le convoi, la chute des Zlothans provoque un ban de hourras. Dans les hauteurs, les trois autres Zlothans piaillent de rage et s'éloignent du convoi à tire d'aile.

Si les possédés examinent les cadavres, ils constateront que les Zlothans sont réduits à l'état de parchemins carbonisés qui se transforment en cendres dès qu'on les touche. Chaude ambiance.

Le convoi reprendra tranquillement sa marche, une fois les Zlothans hors de vue, visiblement peu ému par l'attaque aérienne Si vous sentez que vos joueurs ont besoin de se defouler, ne vous gênez surtout pas pour

en faire la proie des trois Zlothans qui restent. Il en faut pour tout le monde et comme ça y'a pas de jaloux.

Clair de lune macabre

Au petit matin, le convoi værelien sera bien évidemment hors de vue. Mais les possédés doivent bien se douter de son objectif. Pa-hœ devrait être à peu pres à une journee de marche de là. Enfin... Il faut compter un peu plus, puisque les joueurs vont devoir escalader la falaise d'une trentaine de mètres pour rejoindre le chemin emprunté par le convoi. Comptez un jet d'acrobatie tous les 5 mètres.

Le reste du voyage devient alors une vraie balade de santé. A ceci près que la végétation de la région a des formes des plus biscornues. Les possédés font ainsi connaissance avec les méfaits d'un excès de fluide: arbres squelettiques desséchés sur pied, herbe noire luxuriante sur des rochers, cailloux coulants comme de vieux camemberts (mais non comestibles). De plus, les possédés se sentent envahis par des vagues, des ondes de bien-être. En fait, cela fait longtemps qu'ils n'ont pas été dans une telle forme, avec une furieuse envie de faire feu de tous leurs pouvoirs.

A la nuit tombante, avec une obscurité atténuée par la luminescence des lunes, les possédés approchent du cratère de Pa-hœ. Des fumées s'en échappent, sans pour autant qu'une activité volcanique soit détectable. Les bruits bizarres de la veille ont repris de plus belle et sont maintenant nettement plus identifiables. Des râles, des cris rauques et des feulements vaguement humains proviennent du cratère. Le convoi værelien n'est toujours pas en vue.

Une fois arrivés au bord du cratère, les possédés assistent à une scène peu commune: autour de petits feux de camp, des monstres humains se courent après. Le corps d'un bébé à quatre jambes tourne sur une broche que manipule frénétiquement un garçonnet à tête de crapaud. Un géant bleu et imberbe torture un enfant muni d'une paire d'ailes brisées à la place des bras et d'un bec à la place de la bouche. Et tout ce que vous pouvez imaginer de malsain. Il y a environ une cinquantaine de monstres.

Alors que les possédés contemplent ces atrocités, de petites lucioles vertes apparaissent de l'autre côté du cratère. Revoilà donc l'expédition værelienne, qui a pour but de récupérer quelques spécimens de monstres. Commandee par un Stilfari particulièrement pervers: Théda Seddy. Bien de sa personne, il n'a rien du rat de bibliothèque comme on pourrait s'y attendre. Théda Seddy est un Stilfari rattaché au labo B du port. Son hobby: collectionner les monstres humains. Et cette nuit, il compte bien ramener de beaux trophées. Théda n'est pas un psychopathe aux yeux des autres Væreliens, disons plutôt qu'il est considéré comme un esthète avant-gardiste. Ses collegues Stilfari'n n'y voient aucun inconvénient, du moment que cela fait progresser la recherche.

Pour l'instant, Théda descend précautionneusement dans le cratère par une échelle de corde. Au-dessus de sa tête, deux Shakrans virevoltent. Un silence pesant a envahi Pa-hœ et des "monstres" se faufilent pour se réfugier dans des terriers. Un carnet de notes à la main, Théda semble faire un inventaire. Un gros homme écailleux, aux membres palmés, s'approche de façon menaçante en direction du Stilfari. Un des Shakrans se met alors à virer au rouge et fonce sur l'écailleux, ce qui le transforme rapidement en chaleur et lumière. Il n'a pas le temps de crier qu'il est déjà mort. Mais Théda n'y prête pas attention. Scrutant les ténèbres, son visage s'illumine et se fend d'un sourire crispé au détour d'un terrier. "C'est lui" hurle-t-il en désignant un monstre du doigt. Le deuxième Shakran lance alors une série de câbles sur le monstre en question. Arraché du sol par la force, le monstre est amené au bord du cratère par la machine pensante. Une dizaine de soldats sont là pour le réceptionner. L'un d'eux, armé d'une seringue, se jette sur lui pour lui pratiquer une injection. Nouveau cri de joie de Théda, la machine pensante repart chercher un autre monstre. Six fois de suite, Théda recommence son manège. Puis, il sort du cratère, suivi par ses soldats.

La petite tente des horreurs

Situé de l'autre côté du cratère, le camp des Væreliens est constitué des trois carrioles à chenilles disposées en triangle. Au centre de ce triangle, une grande tente a été montée.

C'est sous cette tente que Théda Seddy dissèque ses monstres. Des grands bocaux remplis de formol trainent sur le sol. Des têtes, des membres et des viscères garnissent une dizaine de ces bocaux. Sur une grande table chirurgicale, Théda Seddy va oeuvrer toute la nuit. En attendant, ses futures victimes gisent droguees dans une des carrioles. Une dizaine de soldats montent la garde autour du camp, pendant que les autres dorment.

Si vos joueurs ne se sentent pas de sympathie réelle pour les monstres, rien ne les empêche de rester les bras croisés et de passer leur chemin. Mais leur curiosité naturelle devrait les pousser à intervenir. Dans ce cas, il ne faut pas compter sur une aide exterieure des monstres du cratère: ils ne savent pas parler, ne comprennent rien et se fichent comme d'une guigne du sort réservé à leurs frères d'infortune. Par contre, il ne faut attendre aucune pitié de la part de Théda, qui serait trop heureux de les faire "passer à table". Un possédé, ce n'est pas tous les jours que l'on peut en disséquer un!

En cas d'attaque, la tactique de Theda est simple: il utilise son Shakran à câbles pour neutraliser le possédé qui lui semble le plus dangereux, l'autre machine se chargeant de brûler les autres. Pendant ce temps, Théda court se mettre sous la protection des soldats.

Hormis les planches anatomiques et les notes de Théda Seddy, il n'y a rien d'intéressant dans le camp des Væreliens.

Rebelote

Qu'ils aient ou non attaqué Théda Seddy et ses sbires, les possédés vont devoir reprendre la route. Prendre la direction du sud-est est sans doute la plus sage décision. La plus sage décision (et sans doute l'unique choix possible: le nord donnant sur la mer et l'ouest sur les Værilien à leur poursuite), mais certainement pas la moins périlleuse.

Certes, tout est paisible en apparence. La neige tombe doucement sur les Monts Bleus, crissant sous les pas des possédés. Tout inspire au calme et au repos. Hé bien, non! Car c'est la saison de la chasse pour les Bathakis de Kæggana. Comment cela, ça ne se voit pas? C'est tout à fait normal qu'on ne voit rien, puisqu'ils sont en embuscade pour tuer des Lynx-araignées!

Au détour d'une corniche, les possédés peuvent apercevoir un butackil en train de s'acharner sur une pauvre touffe d'herbe. Le butackil est en fait... une chèvre! Enfin, disons plutôt un appât pour attirer des Lynx-araignées. Attaché à un piquet, il ne pourra même pas s'intéresser de près aux possédés qui, l'estomac creux depuis un moment, doivent avoir une sérieuse envie de lui grignoter un gigot. Dès que les personnages se seront approchés à une dizaine de mètres du butackil, les Bathakis (une bonne cinquantaine au total) surgiront de derrière les rochers et jetteront des filets sur les possédés. Pour se tirer de ce mauvais pas, les

possédés devront réussir un jet de Force fois 1 (pour déchirer les filets) ou d'Agilité fois 1 (pour passer sous les filets). Un tiers des Bathakis sont armés de filets, le reste dispose de l'armement conventionnel des Bathakis plus un arc. Résister, c'est s'opposer à une trentaine d'archers excités par la chasse

Une fois dans les filets, les possédés sont emmaillotés et attachés, comme du gibier, à un gros bâton pour être facilement transportés. Les Bathakis revenant de la chasse, c'est un peu comme les sept nains se rendant à la mine: ça chante, ça sifflote et ça danse!

L'ennemi de mes ennemis

L'arrivée des personnages à Kæggana, s'ils n'ont pas marchandé une reddition honorable avec les chasseurs, s'avère être une expérience extrêmement humiliante. Ballottés comme un morceau de boucherie, ils sont les victimes des farces des enfants et des rires des femmes Bathakis. Après la traversée triomphale du village, les possédés sont déposés sans ménagement aux pieds de Kæggan en personne. Les observant sous toutes les coutures, Kæggan leur demandera d'où ils viennent, qui ils sont et tout le baratin habituel. En fait, Kæggan les prend pour des espions à la solde des Væreliens.

Si les personnages se montrent trop arrogants ou agressifs, les archers se feront un plaisir de les transformer en hérissons. Si les personnages expliquent qu'ils sont des possédés, Kæggan sera fortement intéressé et exigera des preuves. L'utilisation de quelques pouvoirs voyants, sans danger, devrait suffire à le convaincre de la véracité des dires des possédés

Son attitude changera alors du tout au tout. On libérera les possédés et Kæggan les invitera à venir se reposer chez lui. Tout en dégustant un ragoût de Lynx-araignée, Kæggan raconte sa propre histoire, son évasion de Terminus et son arrivée chez les Bathakis. A la seule évocation des Væreliens, son regard se teintera de noir. Puis, avec délicatesse, il essayera de convaincre les personnages de rester à Kæggana pour lutter contre les Væreliens. Si les personnages refusent, il ne se vexera pas et leur dira qu'ils peuvent rester à Kæggana aussi longtemps qu'il leur plaira.

La division Rouge saute sur Kæggana

Pendant que les possédés se la coulent douce à Kæggana, Base 12 lance la mission "Déluge de Sang". Pour une fois, Orace Tergam et Mistaff Dorgueil ont réussi à tomber d'accord, pour la bonne et simple raison que c'est le moment idéal pour porter un coup décisif à la résistance Bathaki. Nous sommes en pleine période de chasse pour les habitants de Kæggana, ce qui signifie que le village n'est défendu que par la moitié de ses guerriers. Pour l'occasion, une flottille de Zeppelins, comprenant dix appareils, a été construite. A son bord, 300 soldats de la division Rouge, dont Orace Tergam et un invité surprise: Mothan Rosse

L'inaltérable Stilfari est arrivé à Terminus le jour même où les possédés se faisaient la belle. Pas découragé pour autant, Mothan Rosse a pris le chemin de Base 12 pour y quérir l'aide de Tergam. Rosse souhaitait en fait ratisser la montagne. Tergam lui a ri au nez, mais a accepté que Rosse l'accompagne dans l'opération "Déluge de Sang". Rosse se dit qu'ainsi, du ciel, il a une petite chance de retrouver ses possédés.

Les Zeppelins

Les Zeppelins se présentent sous la forme de gigantesques saucisses de toile, munies d'hélices (4 pour être précis) et d'un habitacle en bois. L'habitacle, comprend un poste de pilotage à l'avant et un compartiment passager. On entre et on sort de l'habitacle par une grande porte en bois, située à l'arrière qui s'abaisse. De petites ouvertures, sur chaque côté du compartiment, ont été conçues pour recevoir une mitrailleuse à manivelle (histoire de nettoyer le terrain d'atterrissage de tous les importuns)

On pilote le Zeppelin à l'aide d'une barre à roue, comme sur les navires classiques. Les hélices sont indépendantes les unes des autres et s'orientent avec un système de pédales. Deux hommes sont nécessaires pour le pilotage. D'une manoeuvrabilité moyenne, le Zeppelin brille surtout par sa capacité de transport et son silence en vol.

Vol au-dessus d'un nid de résistants

Une fois que vos joueurs se sentent en confiance et en sécurité dans Kæggana, rappelez-leur les dures réalités de la vie sur Sulustan. Le soleil décline lentement sur la montagne. Les guerriers vont dans leurs baraquements pour le repas du soir. Une douce torpeur envahit le village. Kæggan en profite pour faire le tour du propriétaire aux possédés. Sur les murailles, alors que Kæggan montre les limites de son territoire, un léger bourdonnement parvient aux oreilles des personnages. Le bourdonnement se rapproche, mais rien n'est visible à l'horizon. Les guerriers et les femmes sortent des habitations pour se rendre compte de l'événement, certains se mettent à psalmodier le nom ancien du volcan: Pa-hnæ. La tension monte lorsque, de derrière les nuages, surgissent les 10 Zeppelins. La panique prend soudain possession des Bathakis. Kæggan hurle des ordres en tout

sens, puis demande aux possédés de rallier ses hommes et de les mener aux murailles. Un autre fait étrange se produit: il pleut du plomb sur Kæggana. Les mitrailleuses à manivelle ont été mises en batterie et crachent la mort dans les rangs des Bathakis.

Déjà les 5 premiers Zeppelins atterrissent approximativement. Les portes s'ouvrent et les hommes de la division Rouge déferlent dans le village. C'est la cohue générale.

Le meilleur moyen de venir à bout des Zeppelins en vol est de les cribler de flèches enflammées. 5 tirs au but et le ballon explose. Sinon, en 10 tours tous les Zeppelins auront atterri (au rythme d'un tous les deux tours). Et pour disposer d'archers, il suffit de réussir un jet de Commandement divisé par 2 (n'oubliez pas que les possedes sont des nouveaux venus et que les hommes sont en proie à la panique) sur les Bathakis. On gagne autant d'archers qu'il y a de marge au jet de Commandement reussi, un critique rapportant 20 archers.

Au milieu du combat terrestre, les possédés se retrouvent près d'un Zeppelin qui vient de se poser. Les hommes de la division Rouge en jaillissent en hurlant, mais derriere eux, en retrait dans le compartiment, un Værelien assiste en spectateur au combat: Mothan Rosse qui cherche ses possédés jusque sur le champ de bataille. Lorsqu'il reconnaitra ses prisonniers, Mothan Rosse ira d'abord à leur rencontre, un Shakran au-dessus de sa tête. Un mur d'une dizaine de soldats empêche les possédés d'arriver jusqu'à Rosse. Une fois qu'ils auront occis ces hommes, Mothan Rosse pâlira et ira se réfugier dans le Zeppelin. Si les personnages ne veulent pas l'y chercher, faites tout pour les forcer à rentrer dans le Zeppelin (poussée de l'armée adversaire, mitraillage de l'emplacement par une mitrailleuse à manivelle, etc.).

Une fois dans le Zeppelin, face à un Mothan Rosse forcé de se battre, les personnages ne se rendront pas compte que l'appareil est en train de décoller. Ce n'est qu'à dix mètres du sol qu'une embardée du Zeppelin fera prendre conscience aux possédés qu'ils sont dans les airs. Les deux pilotes viendront alors prêter main-forte à Rosse.

Fin et suite

Les possédés n'ont pas vraiment le choix, ils doivent se battre contre Rosse, son Shakran et les deux soldats fanatiques de la division Rouge. Une fois le combat terminé, les survivants pourront contempler les violents combats qui se déroulent dans Kæggana. Si tous les Zeppelins ont reussi à atterrir, Kæggana n'est plus qu'un cimetière où la division entasse les cadavres en vue d'une nouvelle pyramide. Sinon, la division Rouge est forcée, devant l'acharnement des defenseurs de Kæggana, de battre en retraite par la montagne. Kæggana va encore narguer la puissance de Væriel un petit moment.

De toutes les façons, les possédés ne peuvent plus rien y changer. Ils sont prisonniers d'un Zeppelin sans pilote. Bien évidemment, le Zeppelin va finir par se poser quelque part. Où? Au meneur de jeu d'en décider, les joueurs devant se contenter d'admirer le paysage... Jusqu'à Væriel, pourquoi pas!

Mothan Rosse

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	13	14	14	15	17

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	50%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	50%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Astronomie	-
Commandement	80%
Connaissance	40%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	20%
Lire et écrire	100%
Marchandage	50%
Médecine	35%
Nage	20%
Repérage	30%
Séduction	30%
Stratégie	85%
Tactique	25%
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	80%
Capture du fluide	60%
Libération du fluide	35%
Machine pensante (repérer)	40%
Machine pensante (recevoir un message)	80%
Machine pensante (envoyer un message)	80%
Machine pensante (donner un ordre)	60%
Machine pensante (lien partiel)	80%
Machine pensante (lien total)	50%
Sorts	
Force contenue	25%
Résistance à la douleur	25%
Feinte de corps	55%
Déplacement silencieux	55%
Vitesse pure	55%
Attaques multiples	55%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	26
Prestige	200

Equipement: un Shakran d'argent (choc électrique), fusil à dispersion, une armure de Stilfari (accessoires au choix)

Keny, le mineur gentil

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	10	8	10	8

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	10%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Artisanat	20%
Astronomie	-
Commandement	5%
Connaissance	-
Course	5%
Discrétion	5%
Equitation	15%
Lire et écrire	15%
Marchandage	30%
Médecine	5%
Nage	20%
Repérage	10%
Séduction	25%
Stratégie	0%
Tactique	0%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Prestige	5

Théda Seddy

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	13	12	14	16	16

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	15%
Esquive	50%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	50%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Artisanat	20%
Astronomie	-

Commandement	80%
Connaissance	50%
Course	5%
Discrétion	5%
Equitation	15%
Lire et écrire	100%
Marchandage	50%
Médecine	40%
Nage	20%
Repérage	30%
Séduction	30%
Stratégie	80%
Tactique	20%
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	80%
Capture du fluide	60%
Libération du fluide	35%
Machine pensante (repérer)	40%
Machine pensante (recevoir un message)	80%
Machine pensante (envoyer un message)	80%
Machine pensante (donner un ordre)	60%
Machine pensante (lien partiel)	80%
Machine pensante (lien total)	50%
Sorts	
Résistance à la douleur	25%
Feinte de corps	55%
Vitesse pure	55%
Perception martiale	55%
Diriger une unité	80%
Chute	80%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	26
Prestige	230

Equipement: deux Shakrans de platine (câbles tracteurs et chaleur/projecteur de gaz), armure de Stilfari (accessoires au choix).

Les résistants Bathakis

(Caractéristiques: voir chapitre sur les indigènes)

Ces Bathakis sont un peu mieux armés que les Bathakis "de base", à savoir d'un arc et de javelot.

Kæggan

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	16	12	12	15

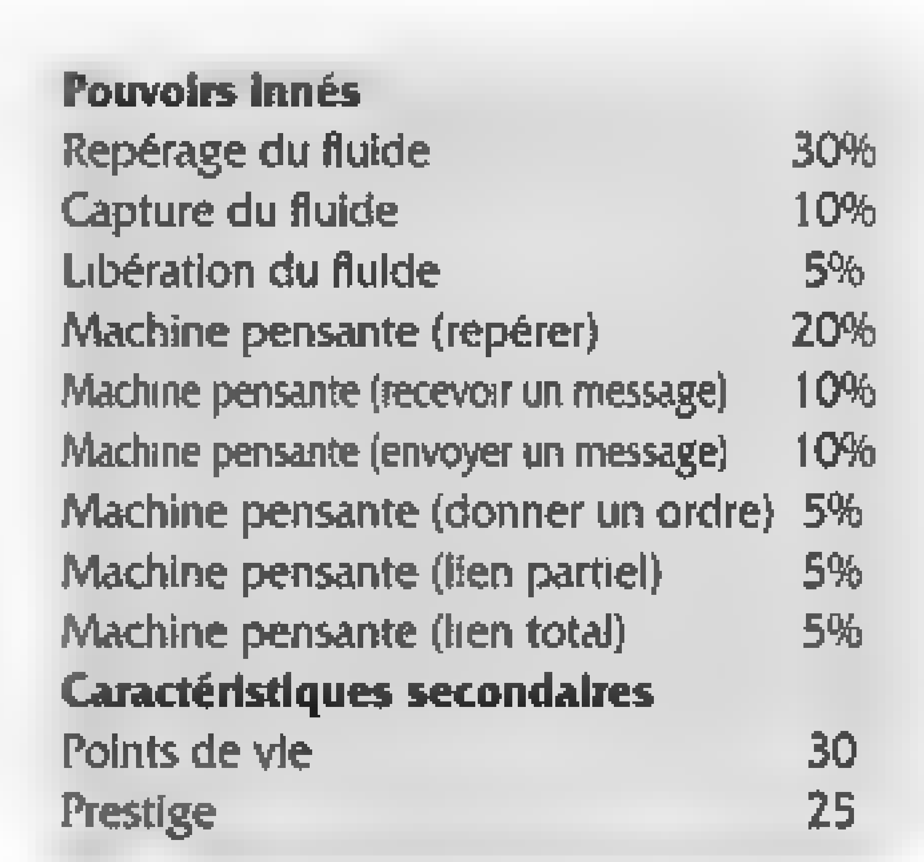
Compétences de combat	
Attaque brutale	50%
Attaque normale	35%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	30%
Tir	50%
Compétences secondaires	
Acrobatie	40%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	30%
Connaissance	-
Course	20%
Discrétion	30%
Equitation	10%
Lire et écrire	15%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	5%
Repérage	40%
Séduction	20%
Stratégie	20%
Tactique	50%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Prestige	100

Equipement: cotte de mailles, épée courte, arc.

Les soldats de la Division Rouge

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	15	17	15	15	17

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	30%
Attaque rapide	35%
Esquive	30%
Feinte	35%
Parade	35%
Tir	30%
Compétences secondaires	
Acrobatie	25%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	30%
Connaissance	15%
Course	20%
Discrétion	20%
Equitation	40%
Marchandage	15%
Médecine	15%
Nage	20%
Repérage	35%
Séduction	25%
Stratégie	40%
Tactique	50%



Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	30%
Capture du fluide	10%
Libération du fluide	5%
Machine pensante (repérer)	20%
Machine pensante (recevoir un message)	10%
Machine pensante (envoyer un message)	10%
Machine pensante (donner un ordre)	5%
Machine pensante (lien partiel)	5%
Machine pensante (lien total)	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	30
Prestige	25

Equipement: armure de combat lourde (avec arme à feu, griffes et plus si affinités), fusil à dispersion et épée large



Chapitre 13
Il faut sauver Massan Blow

Introduction

Avertissement

Ce scénario est soit une aventure indépendante, soit la première partie d'une petite campagne en deux volets. Selon l'option choisie, vous retiendrez l'un ou l'autre des finales que nous vous proposons dans l'épilogue.

Comment commencer ce scénario ?

Ce scénario commence à Port Izhir. Il convient donc, vous en conviendrez, que les PJ s'y trouvent. Reste maintenant à définir ce qui les amène ici. Nous ne retiendrons que trois options suffisamment vastes pour couvrir tous les cas de figure.

Première hypothèse : la solitude commence à peser à nos sympathiques héros. En effet, depuis qu'ils ont mis le pied sur Sulustan, les PJ ont probablement rencontré plus d'ennemis que d'alliés. Ils se sont sans doute déjà frottés aux Stilfari'n, à leurs sbires, à une population insulaire plutôt hostile et à des autochtones parfaitement xénophobes. Bref, le besoin urgent de se faire des amis devra tôt ou tard se faire sentir. Dès lors, les seuls individus susceptibles d'admettre les PJ parmi eux sont les rebelles. L'équation permettant d'arriver à cette conclusion est des plus simples : Tanæphisiens et rebelles ont un ennemi commun : les Stilfari'n. Si vos joueurs sont suffisamment rusés pour tenir un tel raisonnement, ils mettront immanquablement le cap sur Port Izhir puisque, n'en déplaise aux Stilfari'n, il est de renommée publique que cette ville est un haut lieu de la rébellion

Deuxième hypothèse : les PJ cherchent le salut dans la fuite. Depuis leur arrivée sur Sulustan, les PJ n'ont pas cessé de mettre des bâtons dans les roues des Stilfari'n et d'échapper aux pièges tendus par ces derniers. Un jour ou l'autre pourtant, les mailles du filet se feront plus serrées et il sera temps de se mettre au vert. Si les PJ décident de gagner le Grand Est où, a priori, ils ne sont pas connus, Port Izhir est le seul point de chute envisageable. C'est une ville d'importance et les PJ peuvent espérer se dissimuler efficacement dans la foule.

Troisième hypothèse : les PJ veulent voir du pays et vous êtes bien décidé à rentabiliser cette extension en faisant jouer tous les scénarios proposés. Vous avez raison, ils sont tous très bien.

Synopsis

Les PJ sont à Port Izhir depuis quelques jours. L'activité militaire est telle qu'ils sont obligés de se cacher la plupart du temps. Peu à peu, leurs réserves financières s'épuisent. Les PJ ont élu domicile dans une auberge modeste et discrète. Ici, personne ne fait mine de s'intéresser à leur cas.

Un soir, des soldats se présentent dans l'auberge. Ils semblent chercher quelqu'un. Très vite repéré, l'homme tente de fuir. Une bagarre éclate. Les PJ ont le dessus mais des renforts arrivent et il faut fuir. Une fois en sécurité, l'homme se présente ; il se nomme Laorst et appartient à la rébellion. Il supplie les PJ de l'accompagner. Il doit absolument prévenir un complice que l'armée est sans doute en route pour l'arrêter. C'est certainement dangereux et il a besoin que quelqu'un lui prête main-forte

Rendus sur place, les PJ découvrent l'appartement du complice vide et saccagé. Pendant qu'ils inspectent les lieux, celui qui faisait le guet dehors doit répondre aux questions d'une patrouille. Celle-ci fait mine de l'arrêter : il faut à nouveau se battre. Pendant le combat, Laorst est gravement blessé. Les PJ doivent alors l'aider une dernière fois en le transportant jusqu'à un lieu de rendez-vous des rebelles. Il a en effet des informations capitales à transmettre.

Les PJ entrent ainsi en contact avec la rébellion de Port Izhir. Les événements immédiats obligent les rebelles à confier une mission aux PJ. Il s'agit d'aller libérer un rebelle condamné aux travaux forcés à perpétuité dans une carrière de granite proche de Prior. Au terme d'un voyage plus ou moins difficile, les PJ arrivent à Prior et font connaissance avec une jeune et jolie rebelle, leur contact. Avec son aide, ils libèrent le prisonnier et filent au point de rendez-vous convenu avec les rebelles de Port Izhir. Et là, la nouvelle qui les attend dépend de l'option que le meneur de jeu aura retenue. Ce scénario est-il, ou non, la première partie d'une courte campagne ?

Première partie

Port Izhir

Quand ce scénario commence, les PJ sont à Port Izhir depuis quatre ou cinq jours. La ville est actuellement en effervescence. En effet, le bruit court que l'armée et les Stilfari'n préparent une opération d'envergure contre la rébellion. Les événements semblent confirmer la rumeur. La lendemain de l'arrivée des PJ, les portes de la cité ont été fermées. Depuis, des patrouilles nombreuses parcourent les rues jour et nuit, les contrôles sauvages et les arrestations arbitraires se multiplient, les rassemblements de plus de trois personnes sont interdits et un couvre-feu a été décrété (il prend effet à minuit et se prolonge jusqu'au lever du soleil).

Aux PJ qui s'étonneraient de ne pas s'être éloignés de ce piège à rat plus tôt, répondez que la chose a jusqu'à présent été impossible. Port Izhir est une ville fortifiée ; ses remparts sont hauts, surveillés sans relâche, et totalement interdits au public. Les portes ne laissent plus passer que des officiels accrédités. Et le port n'est plus animé que par le ballet des vaisseaux de guerre. Il n'est pas impossible que les PJ s'imaginent être la cause de tout cela. C'est totalement faux mais laissez-les le croire

En réalité, les Stilfari'n ont décidé d'en finir une bonne fois pour toutes avec les rebelles de la cité.

D'un point de vue pratique, les PJ ne sont pas à la fête. Pour eux, se promener en ville est devenu très dangereux. A deux ou trois reprises déjà, ils ont eu à subir les questions appuyées de militaires en patrouille ; par chance, les soldats n'ont pas poussé plus loin. Dans l'impossibilité de quitter Port Izhir, les PJ ont dû se résoudre à se faire les plus petits possible. C'est ainsi qu'ils ont élu domicile à l'Auberge de la Murène Bleue. A mesure que la pression des autorités se faisait plus forte, les PJ ont même été contraints à ne plus mettre le nez dehors. Maintenant, leur situation financière est critique. Sans amis, sans ressources, ils n'ont aucune alternative : ils doivent attendre un sort qui paraît inéluctable...

L'Auberge de la Murène Bleue

Située dans le quartier populaire, l'Auberge de la Murène Bleue est essentiellement fréquentée par des ouvriers et, depuis quelques jours, par des marins au chômage. Ici comme ailleurs, les conversations ont pour principal sujet les récentes activités de la soldatesque. Chacun donne sa version des faits. Certains pensent que le gouverneur tient à faire une démonstration de son autorité devant les Stilfari'n ; d'autres supposent que l'armée prépare quelque chose contre les rebelles ; d'autres encore soutiennent que les soldats font surtout la chasse aux malfrats afin de rassurer les bourgeois. Dans l'ensemble, l'endroit est assez calme. Le patron prend la précaution de fermer son auberge une heure avant le couvre-feu et de ne garder dans les murs que ceux qui veulent bien y dormir.

Ce n'est pas par hasard si les PJ ont choisi l'Auberge de la Murène Bleue. Premièrement, elle se situe dans un quartier pauvre, populaire, où les militaires sont moins présents qu'ailleurs. Deuxièmement, les prix pratiqués ici sont plutôt bas, ce qui permet aux joueurs d'espérer rester plus longtemps Troisièmement, l'auberge accueille nombre de marins ; les visages étrangers ne sont donc pas rares et les PJ passent totalement inaperçus. Jusqu'à présent, personne ne leur a posé la moindre question et les militaires n'ont jamais passé la porte de l'auberge. La bonne planque, donc.

Mais tout a une fin.

Le hors-la-loi

Un soir d'entre les soirs, une quinzaine de gardes municipaux entrent dans l'auberge. Aussitôt, le silence se fait ; chacun semble captivé par son assiette ou son verre. Les gardes paraissent chercher quelqu'un. Leurs regards passent sur les PJ... mais ne s'y arrêtent pas. L'homme que les soldats cherchent est assis seul à une table. Il tourne le dos à la porte et ne fait pas un geste même s'il devine ce qui se passe derrière lui. Lentement, les gardes circulent entre les tables, relevant brutalement le visage de ceux qui sont tête baissée. Et ce qui doit arriver arrive, c'est-à-dire que les gardes s'intéressent de près à celui qu'ils cherchent.

L'homme n'attend pas d'être reconnu pour agir. Profitant de la surprise, il se relève brutalement et tire son épée. Aussitôt, un combat s'engage. Dès lors, les PJ peuvent aller au secours de l'homme ou ne rien faire. S'ils se tiennent à l'écart, tant pis : l'homme est tué et les joueurs ont perdu une belle occasion de gagner des points d'humanité (30 points) ; accessoirement, le scénario est fini. Sinon, la bataille tournera dans un premier temps à l'avantage des PJ. Malheureusement des renforts nombreux (très nombreux) arriveront bientôt. Il faudra alors fuir Sans attendre, les PJ seront entraînés par leur nouvel allié dans une fuite par les toits ou par les ruelles avoisinantes. Après une dizaine de minutes de course, les gardes sont enfin distancés.

Note à l'intention des meneurs de jeu sadiques : cette cavalcade ne serait-elle pas l'occasion idéale de déclencher une crise de rhumatismes chez les PJ victimes d'un désir de violence incontrôlé ? La réponse est oui

A l'abri d'une arrière-cour reculée, l'homme commence par remercier les PJ. Puis il se présente : il se nomme Laorst. Avant d'avouer qu'il fait partie de la rebellion, Laorst voudra en savoir un peu plus sur ses sauveurs et les interrogera quant à leurs motivations. Puis, pris par le temps, il finira par jouer cartes sur table. Laorst, donc, est un rebelle.

Soldat de la Garde de Port Izhir

Les soldats de la Garde de Port Izhir sont protégés par des cottes de mailles d'excellente facture. Ils sont armés d'une lance (inutilisable en intérieur), d'une épée longue et d'un bouclier. Certains portent une arbalète au lieu d'une lance.

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	14
Agilité	10
Rapidité	10
Perception	10
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	50%
Attaque rapide	10%
Esquive	35%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	60%
Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	20%
Connaissance	-
Course	30%
Discrétion	30%
Equitation	50%
Lire et écrire	10%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	40%
Séduction	15%
Stratégie	20%
Tactique	30%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	28
Prestige	10

Si les autorités sont parvenues à l'identifier, il y a toutes les chances pour qu'elles connaissent également son complice. Non seulement Laorst voudrait bien sauver son complice, mais

ce dernier a en sa possession des documents importants. En conclusion, Laorst supplie les Tanæphisiens de l'accompagner jusque chez son complice. Avec un peu de chance, il est encore temps de le prévenir ; sinon, il est possible que les documents soient encore sur place. Bien sûr, il y a le risque que les forces de l'ordre soient toujours dans les parages. Laorst a donc besoin que les PJ lui prêtent main-forte en cas de coup dur.

La planque

Le complice de Laorst habite non loin du port, dans une ruelle sombre et peu fréquentée. Il occupe deux chambres, au premier étage d'un immeuble décrépi. Il fait nuit noire lorsque les PJ et le rebelle arrivent sur les lieux. Tout semble calme. Très naturellement, Laorst prend la tête des opérations. Un ou deux PJ feront le guet dans la rue ; lui et les autres Tanæphisiens iront fouiller l'appartement. Ce plan semble le meilleur puisque seul Laorst connaît les caches où les papiers pourraient être dissimulés et qu'il faut bien que quelqu'un reste en bas pour ouvrir l'œil.

Et voici ce qui va se passer. En haut, les fouilleurs découvrent un appartement vide et saccagé. Selon toute probabilité, le complice a été arrêté. Reste à savoir si les gardes ont emporté les papiers. Après avoir vérifier les cachettes d'usage (toutes vides), Laorst demande aux personnages-joueurs qui l'accompagnent de l'aider à fouiller l'appartement de fond en comble : il est possible que son complice ne lui ait pas livré tous ses secrets.

Pendant ce temps, les guetteurs voient arriver une patrouille. Ou plutôt deux patrouilles, chacune arrivant par une extrémité de la ruelle, qui se croisent ici par hasard. Les guetteurs ont alors plusieurs options. Ils peuvent tenter de se cacher ; ils peuvent essayer de prévenir leurs camarades ; ils peuvent tenter de prendre le large. S'ils retiennent la première option, les gardes les repèrent immanquablement et voudront les arrêter ; s'ils retiennent la deuxième option, ils attirent tout aussi immanquablement l'attention des gardes sur eux et sur leurs petits camarades ; s'ils retiennent la troisième option, ils decouvrent vite que la ruelle n'a pas d'autre issue et que les gardes les ont dans le collimateur.

Laorst

Laorst est grand, blond, aux yeux noirs. Il a environ trente ans. Il s'habille sobrement et porte une épée courte dissimulée dans les plis de ses vêtements ; sa chemise cache une armure de cuir légère. Laorst fait partie de la rébellion depuis 5 ans ; il fait office de messager. Sinon, il est copiste de profession.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	12	14	13	17	15

Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	80%
Attaque rapide	50%
Esquive	50%
Feinte	20%
Parade	60%
Tir	10%
Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Astronomie	-
Artisanat	-
Commandement	30%
Connaissance	-
Course	60%
Discrétion	75%
Equitation	40%
Lire et écrire	60%
Marchandage	15%
Médecine	15%
Nage	20%
Repérage	50%
Séduction	25%
Stratégie	10%
Tactique	50%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Prestige	50

Bref vous l'avez compris, un nouveau combat doit intervenir à cet instant du scénario. Quelles que soient les circonstances qui l'amènent, tous les personnages-joueurs se retrouveront bientôt contraints à faire usage de leurs armes. Laorst ne restera pas en reste. Selon toute probabilité, les PJ obtiendront une victoire assez facile : les gardes ne sont pas plus d'une dizaine. Néanmoins, Laorst sera gravement blessé dans la mêlée.

Le calme revenu, les PJ découvriront que le rebelle est incapable de se déplacer ; pire, il semble sur le point de rendre l'âme. Conscient de la gravité de son état, Laorst suppliera les PJ de le conduire jusqu'à un lieu où il est sûr de trouver d'autres rebelles. Il a en effet des informations capitales à transmettre. En l'aidant une dernière fois, les Tanæphisiens peuvent sauver de nombreuses vies humaines, et peut-être même la rebellion. Si les PJ acceptent, ils gagnent tous 20 points d'humanité et le droit de continuer le scénario.

Deuxième partie

La fuite

Afin de rendre une dernière fois service à Laorst, les PJ entament donc un dangereux périple dans Port Izhir. Le couvre-feu est maintenant en vigueur depuis plus d'une heure et les rues ne sont plus fréquentées que par les militaires. En temps normal, le seul fait d'être dehors est donc une infraction. Mais les PJ risquent un peu plus qu'une nuit au poste et un interrogatoire serré puisqu'ils transportent un homme actuellement recherché et qu'ils ont eux-mêmes massacré quelques gardes municipaux. Ajoutons que les récents événements font que les autorités locales sont tout particulièrement en alerte. En fait, tout ce qui porte un uniforme parcourt la ville.

Avant d'arriver à destination, les PJ ont à traverser Port Izhir de bout en bout. Partis du quartier portuaire, au sud, ils doivent gagner les quartiers chics, au nord. Faites en sorte de rendre cette "balade" la plus pénible possible. Demandez moult jets de Discrétion. Faites passer des patrouilles à quelques mètres de la petite troupe tandis qu'elle se dissimule dans l'ombre ; obligez-la à trouver des cachettes in extremis. Souvenez-vous que les PJ ne connaissent pas, ou très mal, la ville. Heureusement, Laorst est encore en mesure de les guider, d'indiquer les rues les plus sûres. Mais il faut faire vite. Le rebelle craint de mourir bientôt et il ne peut pas prendre le risque de révéler ce qu'il sait à ceux qui ne sont en definitive que des inconnus. A l'occasion, Laorst peut s'évanouir, obligeant ainsi ses compagnons à décider arbitrairement du chemin à prendre ; il faudra ensuite faire demi-tour. Les PJ doivent absolument

craindre d'être surpris. Laorst ne survivrait pas à un troisième combat

Au bout du compte, les PJ parviennent en vue d'une grande maison de maître. Haute de deux étages, la bâtisse est cossue. Laorst indiquera alors une petite porte à l'arrière. On y a à peine frappé qu'un homme immense ouvre. D'abord méfiant, il reconnaît Laorst et laisse tout le monde entrer.

Les rebelles

Sans perdre de temps, l'homme dirige les PJ jusqu'à la cuisine et les prie de poser Laorst sur la grande table qui occupe le centre de la pièce. Ensuite, il indique aux autres de le suivre et les conduit dans un salon qu'ils ne doivent pas quitter avant qu'on vienne les chercher. C'est du moins ce qu'il demande Il ne répondra pour l'instant à aucune question.

Comme ils ne vont pas tarder à le découvrir, les personnages-joueurs sont chez un certain Sul Draggn. Sul Draggn est une personnalité de Port Izhir ; c'est un apothicaire reconnu. Mais il est surtout une des têtes de la rébellion contre les Stilfari'n. Sul Draggn est de taille moyenne ; il a une cinquantaine d'années. Ses cheveux sont blanchis et il porte sur le nez une paire de lorgnons cerclés de cuivre. Sul Draggn vit avec sa fille, Mirane, et un serviteur fidèle, Ebert. Mirane est une superbe brune aux yeux verts ; Ebert est le géant qui ouvrit la porte aux PJ. L'une comme l'autre sont parfaitement au courant des activités clandestines de Sul Draggn et le secondent efficacement.

Si les PJ font mine de sortir du salon avant qu'on ne les y invite, ils tomberont sur Ebert qui opposera un refus courtois mais définitif (les joueurs devraient être en mesure de comprendre que les rebelles font ainsi preuve de la plus élémentaire prudence). Au bout d'une petite heure, Sul Draggn passe la porte Il se présente puis annonce qu'il a soigné Laorst et que ce dernier dort dans une chambre à l'étage. Avant de perdre connaissance, Laorst a eu le temps de dire ce que les PJ ont fait. Sul Draggn tient naturellement à les en remercier au nom de tous les siens. Il va sans dire que l'apothicaire leur offre l'hospitalité ; il ne serait d'ailleurs pas prudent pour eux de mettre le nez dehors en ce moment. Si les PJ n'expriment pas le désir de se coucher tout de suite, Sul Draggn voudra mieux les connaître et acceptera en retour de répondre à toutes les questions pas trop indiscrètes concernant la rébellion.

Le lendemain matin, les PJ font la connaissance de Mirane au petit déjeuner. Celle-ci ne mange pas mais sert son père et ses invités. Souriante, gracieuse et réservée, elle ne devrait pas tarder à séduire sans le vouloir un des Tanæphisiens. Ce n'est cependant pas le genre de filles que l'on culbute sur une table d'auberge. Même si le temps manque, il faudra la séduire ; en revanche, il ne faut pas des mois pour tomber amoureux. Si le cas se présente, laissez une idylle commencer entre un des PJ et Mirane. A la dernière cotation, tomber amoureux rapporte tout de même 90 points d'humanité.

Vers midi, Ebert annonce à Sul Draggn que Laorst a repris connaissance. Aussitôt, l'apothicaire se rend au chevet du blessé mais n'autorise pas ses hôtes à l'accompagner. Il est de retour un quart d'heure plus tard, le visage décomposé. Ce n'est pas la santé de Laorst qui l'inquiète mais ce qu'il vient d'apprendre de la bouche de ce dernier.

La mission

Avant d'en arriver aux dernières révélations de Laorst, il faut revenir quelque peu en arrière pour être certain que tout le monde comprenne bien.

Massan Blow comptait parmi les membres les plus actifs de la rébellion. Il y a trois mois, il fut arrêté sans doute à la suite d'une dénonciation. Par chance, les autorités ne se doutèrent jamais que leur prisonnier était une huile chez les rebelles et pensèrent avoir affaire à un petit poisson. Massan Blow fut torturé par principe et n'avoua pas grand-chose. Il échappa à l'enfermement (dans une plaque de cristal) et fut condamné aux travaux forcés à perpétuité. Il purge actuellement sa peine dans une carrière de granite des environs de Prior. Les rebelles comptaient aller le libérer, mais ils eurent bien vite d'autres chats à fouetter avec tous les soucis que les forces de l'ordre leur causent dernièrement.

Or voici ce que vient d'annoncer Laorst : les papiers que les militaires ont découverts la nuit dernière chez son complice révèlent en partie l'importance du rôle que jouait Massan Blow dans la rébellion. Heureusement, les papiers en question sont codés. Mais les Stilfari'n ne tarderont pas à en percer le secret (surtout s'ils ont le complice sous la main). Dès lors, il est à peu près certain qu'ils iront chercher Massan Blow et lui arracheront tout ce qu'il sait. Naturellement, la rébellion ne peut pas prendre un tel risque ; il est capital que Massan Blow soit libéré avant que les Stilfari'n ne découvrent le pot aux roses.

Comme un problème n'arrive jamais seul, la rébellion traverse en ce moment une crise sans précédent. Elle manque de tout : d'hommes, de moyens, de chefs. Actuellement, les seules personnes en mesure de réussir à sauver Massan Blow sont probablement les PJ. Si ces derniers acceptent la mission que leur propose Sul Draggn, accordez-leur 20 points d'humanité. S'ils se portent volontaires, accordez 10 points supplémentaires ; il faut encourager les initiatives personnelles.

Il est entendu que les PJ agiront seuls. Ils doivent quitter Port Izhir, traverser les plaines du sud, gagner les Monts Granitiques et, à Prior, trouver un contact qui leur fournira sur place les informations nécessaires. Le contact répond au nom de code de "Rapière" ; Sul Draggn ne l'a jamais vu mais il sait qu'on peut le trouver dans une auberge, la Taverne de la Main qui Tremble, et qu'il est au fait de la détention de Massan Blow. Pour se faire reconnaître, les PJ se voient remettre un ruban de soie pourpre et noir. Une fois Massan Blow libéré, les PJ doivent rejoindre un point de rendez-vous convenu à l'avance (nous y reviendrons), où des partisans de la rébellion les attendront.

Quitter Port Izhir

Quitter Port Izhir ne sera pas une partie de plaisir. En fait, le tout doit prendre des allures d'opération commando. Laissez les PJ agir comme bon leur semble. Sul Draggn peut mettre à leur disposition une vingtaine d'hommes qui ne devront en aucun cas quitter la ville ; ils peuvent en revanche créer une diversion efficace. Répétons que les PJ sont totalement libres. Ils peuvent agir de jour comme de nuit ; ils peuvent tenter de passer les murailles entre deux patrouilles ou entreprendre un coup de force contre une des portes de Port Izhir

N'oublions pas le port. Il est toujours fermé à la navigation mais des nageurs ont des chances de réussir à passer.

Sul Draggn aidera les PJ à échafauder leur plan. Si les PJ décident d'agir seuls, il restera en retrait et n'interviendra dans la discussion que pour condamner les plans qui ont le moins de chance de réussir. En revanche, si les PJ réclament l'aide des rebelles locaux, Sul Draggn se fera beaucoup plus entendre : il n'acceptera pas de risquer inutilement la vie des ses compagnons. Que les PJ agissent seuls ou non, Sul Draggn n'est pas partisan d'un passage en force qui aboutirait immanquablement à une chasse à l'homme dans les plaines du sud. On a dit plus haut que Sul Draggn n'attirera pas ses amis rebelles dans une mission suicide. Cela reste vrai. Néanmoins, il est conscient que cette mission doit absolument réussir et que, selon le formule consacrée, on ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs.

Lorsque les joueurs auront conçu leur plan, accordez-vous le temps de la réflexion. Au besoin, mettez un terme à la session de jeu à cet instant. Votre rôle n'est pas de tout faire pour que l'opération des PJ échoue. Pourtant, vous ne devez en aucun cas leur faire de cadeaux. Si leur plan est excellent, permettez qu'il se déroule sans accroc. Mais ne permettez pas à un plan stupide de réussir. Ainsi, si les PJ tentent de quitter la ville de jour, cachés dans une charrette de foin, il y a de fortes chances pour que la journée se finisse dans un bain de sang. Enfin, le meilleur des plans n'est pas à l'abri d'impondérables : une patrouille peut passer plus tôt que prévu, une diversion peut arriver avec quelques minutes de retard ou d'avance. A vous de voir.

Troisième partie

Le voyage

Après avoir quitté Port Izhir, les PJ ont encore à traverser les plaines du sud de bout en bout, ce qui représente tout de même une balade de 30 polacs (300 km) à vol d'oiseau. A cet instant du scénario, vous, meneur de jeu, avez le choix entre deux options. Vous pouvez d'abord vous contenter d'évoquer le voyage (dans ce cas, passez directement au chapitre suivant). Mais les plus courageux d'entre vous préféreront sans doute le décrire par le menu. C'est très bien, mais ça va vous demander un petit peu de travail. Voici les paramètres dont vous allez devoir tenir compte en concevant le périple :

Les chevaux : mieux vaut que les PJ utilisent des chevaux pour rejoindre la carrière où Massan Blow est employé à casser des cailloux. A vrai dire, ce scénario ne prévoit même pas qu'il puisse en être autrement. Naturellement, Sul Draggn est en mesure de fournir des chevaux aux PJ. Mais ces derniers parviendront-ils à quitter Port Izhir avec leurs montures ? Rien n'est moins sûr. Pour les PJ, le problème sera alors de trouver des montures à l'extérieur. Ils peuvent les voler, au risque de mettre la puce à l'oreille aux militaires, ou les acheter, ce qui est plus discret. Aucun palefrenier ne fera 30 bornes pour témoigner qu'il a vendu des chevaux à des étrangers. En revanche, si on les lui vole...

Les distances : 350 km séparent Port Izhir de Prior à vol d'oiseau. Mais, aux dernières nouvelles, les PJ ne sont pas des oiseaux. Ils doivent donc s'attendre à parcourir environ 400 km, à supposer qu'ils suivent les routes principales. Ces dernières sont plutôt bonnes mais le risque d'y croiser des patrouilles Væreliennes est grand. Parallèlement, les routes annexes sont plus sûres mais consistent plutôt en de vagues chemins poussiéreux ; comptez 500 km. Il est encore possible d'éviter totalement les voies créées par les colons. En rase campagne, les chances de rencontrer des patrouilles sont presque nulles. Cependant, la progression y est malaisée pour des raisons faciles à comprendre : ce n'est pas pour rien qu'on trace des routes.

Ajoutons que les PJ ne peuvent pas se permettre de chevaucher en permanence au grand galop. Le grand galop permet certes de parcourir des distances importantes en peu de temps mais il fatigue très vite les chevaux. Un cheval normalement constitué n'est pas en mesure de réitérer son exploit deux jours de suite et doit soit se reposer le lendemain, soit être remplacé. Au grand galop, un cheval parcourt une centaine de km en un jour. Une allure intermittente (galop, trot, marche) permet d'accomplir une bonne cinquantaine de km par jour et une nuit de repos suffit au cheval. En résumé, les PJ peuvent espérer rejoindre les environs de Prior en un peu moins de cinq jours s'ils prennent les routes principales, chevauchent au grand galop et changent de montures tous les jours. S'ils se contentent de mener bon train et empruntent les routes annexes, ils arriveront à destination en une petite dizaine de jours avec les mêmes montures de bout en bout.

L'armée : l'armée n'est pas un facteur à négliger lorsqu'on entreprend de franchir la province de Port Izhir. Vous vous souvenez sans doute qu'en temps ordinaires, de nombreuses patrouilles sillonnent la région été comme hiver. Les PJ vont avoir l'occasion de se rendre compte que c'est encore plus vrai depuis que les Stilfari'n se sont donné les moyens de faire la chasse à la rébellion (qui n'existe toujours pas officiellement).

Sur les grandes routes, il y a 20% de chance de rencontrer une patrouille à un moment ou à un autre de la journée. Ce pourcentage est cumulatif tant que les PJ n'ont pas croisé de soldats : 40% le deuxième jour, 60% le troisième, etc. Dès l'instant où les PJ ont rencontré une patrouille, le pourcentage retombe à 20% le lendemain et l'addition reprend les jours suivants. Sur les routes annexes, ce pourcentage tombe à 10% ; pourcentage cumulatif selon les mêmes règles mais ne relancez pas les dés à partir du jour où une rencontre a lieu. Les patrouilles sont composées de 10 à 15 guerriers lourdement armés et parfaitement entraînés. Une bonne moitié transporte des arbalètes et sait s'en servir. Avec un peu de malchance (10% à chaque rencontre), les PJ tombent sur des membres de la Division Rouge.

Pour finir, songez que les PJ peuvent être poursuivis. C'est le cas si leur fuite de Port Izhir n'est pas passée inaperçue. Les poursuivants seront alors une bonne quarantaine. Ils rattraperont immanquablement les fuyards si ces derniers empruntent les routes principales. Sinon, les PJ ne pourront être rejoints que s'ils restent plus d'une journée au même endroit (10% en rase campagne, 25% dans un bourg ou un village). Espérons que cela n'arrive pas. Utilisez plutôt d'éventuels poursuivants pour "mettre la pression" sur les joueurs.

La population : la province de Port Izhir est uniquement peuplée de Væreliens, paysans pour la plupart. La population n'est pas très nombreuse mais, en

suivant les principales voies de circulation, on peut espérer faire étape dans un village ou un bourg chaque soir. Les bourgs d'importance ont des auberges ouvertes aux voyageurs et proposent des chevaux de relais.

Tôt ou tard, les PJ devront entrer en contact avec la population, ne serait-ce que pour se ravitailler et nourrir les chevaux. Mieux vaut qu'ils choisissent alors des fermes isolées. Non pas que des fermiers soient moins susceptibles de les dénoncer, mais il faudra plus de temps à un éventuel délateur pour entrer en contact avec l'armée s'il habite un coin paumé de l'arrière-pays. Dans les bourgs, on a toutes les chances de trouver un ou deux soldats qui ne demandent qu'à aller chercher leurs petits camarades. En règle générale, on n'aime pas beaucoup les étrangers dans la province de Port Izhir (les Væreliens ne sont décidément pas un peuple très hospitalier) ; en fait, on les aime largement moins que l'armée même si on les préfère aux collecteurs d'impôts. Cependant, à l'occasion, les PJ pourront tomber sur des amis de la rébellion, voire sur des rebelles, qui n'hésiteront pas à les héberger et à leur donner un coup de main. De telles rencontres doivent tout de même rester exceptionnelles.

A partir des paramètres que nous venons d'exposer, vous pouvez planter le décor du périple qui attend les PJ. Nous vous proposons maintenant quelques anecdotes qui le rendront sans doute plus vivant. Utilisez tout ou partie des anecdotes suivantes :

Le village : les PJ aperçoivent des fumées noires au loin. En s'approchant, les rumeurs d'un combat leur parviennent. Une troupe de soldats est en train de mettre à sac un village et de massacrer sa population. Un mois plus tôt, les habitants de ce village refusèrent de payer un surcroît d'impôt et malmenèrent les percepteurs. Ils en payent maintenant le prix. Les PJ accepteront-ils de secourir des paysans qui les auraient peut-être dénoncés ? Si oui, ils perdront une bonne demi-journée et gagneront une trentaine de points d'humanité et des provisions de bouche.

Le droggan : une nuit, les PJ sont forcés de dormir à la belle étoile dans un lieu désert. Manque de chance, ils campent sur le terrain de chasse d'un droggan. Leur hôte involontaire leur rendra une visite nocturne des plus désagréables. Un joli combat en perspective qui mettra des PJ surpris et sans armure aux prises avec le prédateur le plus redoutable des Plaines Sanglantes.

Le délateur : un des chevaux des PJ perd un fer. Il faut absolument remplacer la monture ou la conduire chez un forgeron. Heureusement, les toits d'un village que les PJ comptaient éviter se profilent à l'horizon. Là-bas, les PJ trouvent un forgeron qui accepte de se mettre aussitôt au travail sans trop poser de questions. Un informateur de l'armée est dans les parages. Il court chercher une patrouille qu'il sait se trouver non loin. Les PJ seront-ils déjà sur la route lorsque les soldats arriveront ? S'ils ne perdent pas de temps, c'est probable. En revanche, les PJ seront poursuivis pendant les douze heures à venir.

Le guet-apens : en traversant un bois, les PJ tombent dans une embuscade. Trente hommes pointent arcs et arbalètes sur eux. En fait, ces hommes ne sont pas des brigands comme les autres : ce sont des rebelles ; ils ne volent pas pour leur propre compte. Faits prisonniers, les PJ découvriront vite à qui ils ont affaire. Espérons qu'ils arriveront alors à se faire reconnaître et à prouver leur bonne foi. Il n'est pas impossible que les PJ tapent dans le tas sans se poser de questions. Dommage. C'est pour eux l'occasion de trouver des alliés qui connaissent parfaitement la région et savent éviter les patrouilles.

Prior

Une seule route mène à Prior. Elle se glisse entre mer et montagne sur une dizaine de polacs. Cette route pavée et correctement entretenue est à la fois très fréquentée et très surveillée. Là où les premiers contreforts des Monts Granitiques rejoignent presque la mer, se dresse une porte fortifiée défendue par une cinquantaine de soldats. Des gardes observent, de nuit comme de jour, le flux des voyageurs et retiennent tous les suspects pour interrogatoire. Les PJ devront la jouer fine pour passer sans être remarqués.

Prior se situe donc sur la côte à une centaine de km plus loin ce qui représente tout de même deux jours de voyage pour des cavaliers. On trouve à mi-chemin un bourg d'importance où la plupart des voyageurs font étape ; mais il existe également quelques villages possédant auberge en amont et en aval de ce bourg. Les voyageurs étant ici très nombreux, il y a peu de chance pour que les PJ soient repérés s'ils ne font pas de bêtises. Reste toujours le risque d'une dénonciation...

Prior est la seconde ville de la province de Port Izhir. Comme on l'a déjà dit, cette ville ne vit que pour et par les carrières de granite dont la montagne environnante est truffée. Prior effectue la plupart de ses échanges avec l'extérieur par voie de mer : son port commercial n'a d'ailleurs rien à envier à celui de Port Izhir. Prior est une ville bien moins surveillée par l'armée que Port Izhir. Les PJ devraient vite sentir la différence ; ils peuvent presque se promener dans les rues sans crainte : les uniformes y sont rares.

La Taverne de la Main qui Tremble

Les PJ apprendront sans difficulté que la Taverne de la Main qui Tremble se situe en marge de l'immense quartier portuaire. La Taverne de la Main qui



Tremble est un établissement connu pour la diversité des vins qu'on y sert. Elle se trouve dans une arrière-cour proprette, s'étend sur deux étages et met des salons privés à la disposition de ses meilleurs clients. L'essentiel de la clientèle est composé de bourgeois en goguette ou d'officiers en permission. Les prix qui y sont pratiqués sont scandaleusement élevés.

Les PJ éprouveront sans doute une légère appréhension en pénétrant dans ce lieu fréquenté par le gratin Værelien. Pourtant, s'il y a un endroit où on ne viendra pas les chercher, c'est ici. En montrant le ruban noir et pourpre au bar ou en se l'accrochant bien en vue quelque part, les PJ seront dirigés par le barman dans un salon privé à l'étage. Quelques minutes plus tard, leur contact arrive. Comme dans le plus conventionnel des films d'espionnage, Rapière est une femme. De son vrai nom Sybil Vany, elle est, à Prior, connue comme le loup blanc (sans majuscules) puisqu'elle est la propriétaire de la Main qui Tremble dont elle hérita de son père.

Avant de savoir ce que les PJ viennent faire ici, Sybil voudra tout savoir d'eux. Puis elle prendra des nouvelles de Port Izhir. Cela fait déjà quelques semaines qu'elle n'a plus aucun écho des rebelles de Port Izhir ; elle sait cependant que les autorités ont lancé là-bas une vaste opération de répression et cela l'inquiète énormément. Les PJ pourront cependant se rendre compte que Sybil ne connait les rebelles de Port Izhir que par leurs noms, voire leurs noms de code (souvenez-vous que Sul Draggn ne sait de Sybil que son nom de code ; il ignore même qu'elle est une femme.) Sa curiosité rassasiée, Sybil demandera enfin aux PJ ce qu'ils sont venus faire ici et leur fournira tous les renseignements voulus.

La carrière

La carrière où Massan Blow est retenu prisonnier est la seule carrière pénitentiaire des environs. Cinq polacs (50 km) la séparent de Prior. On ne peut y accéder que par une route poussiéreuse qui serpente dans les montagnes, dessert une dizaine de carrières intermédiaires avant de grimper vers les hauteurs. La carrière pénitentiaire est parfaitement isolée. Elle est creusée au fond d'un cul-de-sac naturel dessiné par une falaise formant une sorte de U allongé. Il n'y a pas d'autre issue que la route sur au moins un km ; sur toute cette distance, des parois rocheuses abruptes se dressent de part et d'autre. En revanche, un kilomètre en aval de la carrière, les falaises s'écartent et laissent la place à un relief moins contraignant. En quittant la route, il est possible de gagner un col qui, vers l'ouest, permet de rejoindre la bande des Plaines Sanglantes comprimée entre les Monts Granitiques et la Forêt Haute

La carrière emploie 200 prisonniers de droit commun. Elle est séparée du monde extérieur par une enceinte de bois et de pierre que les premiers prisonniers ont bâtie et qui culmine à trois mètres. Les prisonniers dorment dans des baraquements horribles et puants ; les soldats ont leurs quartiers dans un vaste bâtiment construit plus loin. Les soldats sont une trentaine. Ils sont bien équipés, régulièrement relevés mais peut-être pas aussi méfiants qu'ils devraient l'être. Il faut dire que les tentatives d'évasion sont plutôt rares. A tout hasard, dix chevaux restent en permanence sellés dans l'écurie afin de rattraper plus vite d'éventuels fuyards.

Sybil "Rapière" Vany

Blonde, grande, les yeux bleus, elle s'habille comme un homme et porte une... rapière au côté. Sybil est une femme magnifique, mince et pulpeuse. Elle collectionne les amants mais n'a encore jamais rencontré le grand amour et n'y tient pas particulièrement. Elle est indépendante, têtue, très intelligente. Séductrice, elle est prête à mettre tous les hommes dans sa poche pour servir ses intérêts et ceux de la rébellion. Il est difficile de dire si elle lutte contre les Stilfari'n par idéal ou par goût du risque. Elle est, en tout cas, d'un grand courage physique et passe, à juste titre, pour un habile bretteur.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	12	14	16	16	15

Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	50%
Attaque rapide	90%
Esquive	60%
Feinte	70%
Parade	60%
Tir	10%
Compétences secondaires	
Acrobatie	50%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	75%
Connaissance	-
Course	30%
Discrétion	70%
Equitation	65%
Marchandage	50%
Médecine	5%
Lire et écrire	10%
Nage	30%
Repérage	50%
Séduction	95%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Prestige	50

L'évasion

Comme lorsqu'il s'est agi de quitter Port Izhir, les joueurs sont libres d'organiser l'évasion de Massan Blow comme ils l'entendent. Sybil, en femme de tête, participera aux débats de manière constructive. Elle connait bien la région et envisage d'accompagner les PJ. Si ces derniers s'y opposent, Sybil verra rouge. D'une voix froide, elle expliquera qu'elle connait bien la région, qu'elle sait se battre (elle peut le prouver), qu'elle seule sait à quoi ressemble Massan Blow et que, par-dessus tout, elle n'a pas l'habitude de s'entendre dire ce qu'elle doit faire ou ne pas faire. Bref, les PJ n'ont pas d'autre choix que d'emmener Sybil ; ils se rendront vite compte qu'elle n'est pas un poids mort. D'un point de vue pratique, Sybil est en mesure de fournir tout le matériel nécessaire (armes, chevaux, cordes, etc.). Mais les PJ ne doivent pas espérer que d'autres rebelles que Sybil les accompagnent pour cette opération. Les rebelles de Prior sont peu nombreux et rares sont ceux qui savent tenir une arme

Nous ne pouvons pas prévoir comment les PJ agiront. Une chose, cependant, est presque sûre. Une fois qu'ils auront libéré Massan Blow, il y a de fortes

La carrière

1) Zone de travail
2) Baraquements des forçats
3) Quartier des soldats
4) Ecuries
5) Entrepôt
6) Porte d'entrée

chances pour qu'ils ne redescendent pas à Prior mais prennent le col dont nous vous avons parlé plus haut (celui qui ouvre sur les Plaines Sanglantes). Pourquoi cette quasi-certitude ? D'abord parce que retourner à Prior avec un prisonnier évadé, c'est quand même un peu se jeter dans la gueule du loup. Ensuite, parce que ce fameux col est le plus court chemin vers le lieu de rendez-vous dont les PJ ont convenu avec les rebelles de Port Izhir.

Reste maintenant à définir ce que va faire Sybil "Rapière" Vany. Son comportement après l'évasion dépendra essentiellement de ses rapports avec les PJ. Sur le principe, rien n'empêche Sybil de rentrer à Prior et d'y reprendre ses activités affichées et secrètes. Mais il se trouve qu'elle rêve d'aventures, de chevauchées, de combats. Si le courant passe avec les Tanæphisiens, elle les suivra.

Le rendez-vous

Les PJ ont rendez-vous dans les Plaines Sanglantes, là où les Monts Granitiques sont les plus proches de la Forêt Haute. Plus précisément, ils doivent attendre au pied de l'unique agaral à ne pas pousser au nord de l'Obek. L'arbre se situe dans un vallon isolé, en deçà de la ligne de fortins qui marque la frontière de la province de Port Izhir.

L'endroit est calme et sûr. La région est giboyeuse. Laissez les aventuriers se remettre doucement de leurs émotions et faire connaissance avec leur nouveau compagnon. Massan Blow est particulièrement reconnaissant aux Tanæphisiens de l'avoir libéré ; il le sera encore plus lorsqu'il apprendra pourquoi la rébellion organisa son évasion. La perspective de passer entre les mains expertes des Stilfari'n n'est pas très réjouissante, même rétrospectivement et même quand on est aussi courageux que Massan Blow.

Epilogue

La fin de ce scénario varie selon l'option que vous, meneur de jeu, allez retenir. Désirez-vous faire de ce scénario une aventure indépendante ? Ou souhaitez-vous qu'il constitue la première partie d'une courte campagne ? Quelle que soit l'option retenue, vous aurez toujours la possibilité de faire jouer le scénario intitulé "L'exode".



Option 1 :
Le scénario s'achève et les PJ partent pour de nouvelles aventures

Les PJ et leurs compagnons campent depuis quelques jours quand, le lendemain de la date prévue pour le rendez-vous, des cavaliers se dessinent à l'horizon.

En l'espèce, il s'agit d'Ebert, le serviteur de Sul Draggn, et de trois autres rebelles. Les nouveaux venus félicitent bien sûr les PJ et se réjouissent de voir Massan Blow sain et sauf.

Les nouvelles de Port Izhir ne sont pas excellentes : la répression est de plus en plus terrible. De fait, on a plus que jamais besoin là-bas d'hommes tels que Massan Blow et les PJ. Libre à eux de mettre le cap sur Port Izhir dès le jour suivant en compagnie des rebelles ou de partir seuls pour de nouvelles aventures.

A noter que Sybil "Rapière" Vany suivra les rebelles quels que soient les sentiments qu'elle éprouve pour l'un ou l'autre des PJ.

Option 2 :
L'aventure se prolonge

Quelques jours passent. Bientôt, la date convenue pour le rendez-vous arrive... puis s'éloigne. R.A.S. Naturellement, Massan ne cache pas son inquiétude mais il sait par expérience qu'il ne faut pas bouger. Il fera tout pour que les PJ suivent son conseil.

Un cavalier finit par se présenter avec cinq jours de retard. Il n'est autre que Marine Draggn. Epuisée, visiblement catastrophée, elle s'effondre en larmes dès qu'elle a mis le pied par terre. A Port Izhir, la rébellion n'existe plus ; tous les rebelles sont morts ou prisonniers. Sul Draggn s'est suicidé pour ne pas parler. Les Stilfari'n ont vaincu sur toute la ligne. Quant à Marine, elle a pu s'échapper par miracle et grâce à Ebert, le serviteur de son père, qui a donné sa vie pour elle.

Mais il y a encore plus grave. Sans qu'on sache comment, les Stilfari'n connaissent maintenant l'existence et la situation géographique de la Cité Pétrifiée. Une flotte importante s'apprête à aller réduire le dernier bastion des rebelles dans le Grand Est. Il est plus que probable que les PJ n'aient jamais entendu parler de la Cité Pétrifiée. Massan Blow leur dira de quoi il retourne. Il expliquera en particulier qu'il existe deux voies d'accès à la Cité Pétrifiée : la mer, par l'embouchure de l'Obek, et les canaux.

Et c'est là que réside le dernier espoir de la rébellion. Lui, Massan Blow est l'un des rares à connaître le chemin qui, sous les Monts Granitiques, mène à la Cité Pétrifiée ; c'est d'ailleurs pour cette raison que la rébellion ne voulait pas que les Stilfari'n l'interrogent trop soigneusement. En empruntant le chemin des canaux, il est peut-être encore temps de prévenir les rebelles.

Mais tout cela est une autre histoire...

Massan Blow

Massan Blow est un homme assez grand, musclé et large d'épaules. Ses cheveux sont bruns, tombent aux épaules mais on aperçoit au sommet de son crâne un début de calvitie ; ses yeux sont noisette. Lorsque les personnages-joueurs le rencontrent, Massan Blow n'est pas au mieux de sa forme mais il est encore capable de monter à cheval et de se défendre. Massan Blow est de la race des explorateurs. Il est un des rares à avoir parcouru les Plaines Sanglantes au nord de l'Obek et à en être revenu. S'il a rejoint la rébellion, c'est surtout pour venger les massacres dont les tribus locales furent victimes. Massan Blow est un homme franc, direct, courageux, tolérant.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	17	14	13	15	14

Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	70%
Attaque rapide	30%
Esquive	30%
Feinte	40%
Parade	50%
Tir	80%
Compétences secondaires	
Acrobatie	20%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	45%
Connaissance	-
Course	30%
Discrétion	80%
Equitation	90%
Marchandage	60%
Médecine	45%
Lire et écrire	10%
Nage	50%
Repérage	80%
Séduction	15%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	34
Prestige	80

Chapitre 14
L'exode

Introduction

Comment commencer ce scénario ?

Ce scénario peut s'inscrire de deux manières dans votre propre campagne. Il peut être la suite directe du scénario intitulé sobrement "Il faut sauver Massan Blow". Il peut également être joué indépendamment. Le mieux reste tout de même que "L'exode" soit historiquement postérieur à "Il faut sauver Massan Blow", même si vous décidez de laisser s'écouler quelques temps entre les deux scénarios.

Première hypothèse : la plus simple. Vous jouez "L'exode" directement à la suite de "Il faut sauver Massan Blow". C'est l'hypothèse que nous avons retenue.

Après avoir libéré Massan Blow, les PJ sont rejoints par Mirane, la fille de Sul Draggn. Celle-ci apporte de bien mauvaises nouvelles. A Port Izhir, la rébellion n'est plus qu'un souvenir. En outre, une flotte militaire s'apprête à prendre le large pour attaquer la Cité Pétrifiée. Heureusement, Massan Blow connaît le chemin qui, sous les Monts Granitiques, mène à la Cité Pétrifié. Il reste donc un espoir de sauver ce qui reste de la rébellion dans le Grand Est. Nous avions laissé les PJ alors qui se mettaient en route.

Seconde hypothèse : ce scénario, tel qu'il est conçu, part du principe que les PJ volent au secours de la Cité Pétrifiée aussitôt après avoir libéré Massan Blow. Il est néanmoins possible d'intercaler entre "Il faut sauver Massan Blow" et "L'exode" au moins un autre scénario. Dans ce cas, quelques aménagements de pure forme sont nécessaires. En particulier, il est indispensable de modifier légèrement l'Histoire.

Tandis que les PJ suivent leur propre destin, Massan Blow rejoint les rebelles de Port Izhir. Quelques mois plus tard (autant que nécessaire), les PJ croisent par hasard la route de Massan Blow dans les Plaines Sanglantes. Celui-ci est accompagné de Mirane. Les rebelles révèlent que tous les rebelles de Port Izhir sont morts ou prisonniers et que la Cité Pétrifiée est en grand danger. A partir de là, ce scénario se poursuit normalement pourvu que les PJ acceptent de prêter une nouvelle fois main-forte à leur ancien compagnon. En définitive, il ne s'agit donc pour vous que de modifier légèrement le cours des événements et de différer la défaite des rebelles de Port Izhir afin que les PJ soient en mesure de prendre le train de l'Histoire en marche.

Synopsis

En route pour la Cité Pétrifiée, les PJ et leurs compagnons traversent d'abord une partie des Plaines Sanglantes. Ils s'aventurent ensuite dans les canaux souterrains, où ils font quelques funestes rencontres. Parvenus au terme de leur voyage, ils sont accueillis en héros avant d'avertir Owen Aaken du danger qui menace la cité.

On organise aussitôt l'abandon des lieux. Mais vider une ville comme la Cité Pétrifiée n'est pas une chose simple. Des navires prennent enfin la mer et la majeure partie de la population semble sauvée lorsqu'on apprend que la plupart des bateaux ont été coulés par la flotte militaire Værelienne. Il n'y a donc plus d'issue possible par la mer.

Reste les canaux. Tandis que les soldats tardent à lancer l'attaque contre la Cité Pétrifiée, des radeaux sont construits. Après quelques jours, les rescapés sont sur le départ. C'est à cet instant que les Væreliens attaquent. Pendant que, un à un, les radeaux s'enfoncent en convoi dans les canaux, les hommes valides restent pour se battre le plus longtemps possible. Enfin, tous les civils sont sauvés et les combattants s'enfuient à leur tour par petits groupes. Comme il se doit, les PJ seront parmi les derniers à partir.

Commence alors un exode (d'où le titre) à travers les Plaines Sanglantes. Les rebelles, en effet, comptent rejoindre une région mythique, sorte d'Eden situé quelque part dans l'île de Domm. Pour y parvenir, les PJ et les rebelles devront d'abord traverser les Plaines Sanglantes d'est en ouest, avant d'entamer l'exploration des territoires inconnus qui s'étendent au nord du Bras Bouillonnant.

Première partie

Voyager jusqu'aux Portes

Averti par Mirane de la terrible menace qui pèse sur la Cité Pétrifiée, Massan Blow décide d'aller prévenir les rebelles qui habitent là-bas. Pour ce faire, il compte emprunter les canaux souterrains de l'Obek. Naturellement, Mirane sera du voyage et Massan Blow acceptera avec joie que les PJ les accompagnent.

Mais avant d'arriver aux Portes (qui, nous vous le rappelons, marquent l'entrée des canaux), il faut d'abord franchir la frontière nord de la province de Port Izhir, frontière gardée sur toute sa longueur par des fortins. Pour un petit groupe, passer la ligne des fortins n'a rien d'impossible. En choisissant bien l'endroit, il faut vraiment que la malchance (ou un meneur sadique) s'en mêle pour tomber sur une patrouille de soldats Væreliens. En revanche, il est fort probable que les aventuriers aient grand besoin de ravitaillement. Dans ce cas, il faudra aller voler chez les militaires tout ce qui fait défaut : provisions de bouche, armes, chevaux de monte et de bas, etc. En effet, les habitations civiles sont très peu nombreuses dans ces contrées.

Ceci fait, il reste encore à parcourir environ 20 polacs (200 km) dans les Plaines Sanglantes. La partie des Plaines Sanglantes que les PJ s'apprêtent à traverser est celle qui est comprimée entre les Monts Granitiques (à l'est) et la Forêt Haute (à l'ouest). Ici, on ne rencontre pas encore les redoutables vents qui ravagent le nord et l'on ne risque pas de croiser la route d'un troupeau de tchekos. Le voyage présente néanmoins quelques dangers (les droggans, par exemple) et beaucoup d'inconfort (le climat sec, les nuits glaciales). Heureusement, les PJ sont guidés par un homme, Massan Blow, habitué à la région et à ses périls. Il y a de fortes chances pour que les PJ en apprennent beaucoup à son contact sur la vie et la survie dans les Plaines Sanglantes.

Au terme de leur périple, les cavaliers parviennent aux Portes. Il leur faut encore construire un radeau. Ce sera l'affaire d'une pleine journée de travail. Vous pouvez corser la difficulté en obligeant nos voyageurs à remonter jusqu'à la Forêt Haute pour trouver suffisamment de bois. Si vous retenez cette option, prévoyez un accrochage avec les Kharagras qui sont de farouches ennemis de la déforestation. Mais en définitive, les PJ et leurs compagnons doivent construire leur embarcation et s'enfoncer dans les canaux souterrains.

Les canaux

Les choses sérieuses commencent une fois les Portes dépassées. Selon nos propres estimations, le trajet jusqu'à la Cité Pétrifiée devrait prendre une bonne journée. Mais cela n'est qu'un minimum. L'entrelacs des canaux est tel que l'on peut facilement doubler la durée du voyage. Et c'est sans prévoir les éventuels et imprévisibles arrêts que les joueurs peuvent souhaiter faire pour se remettre d'une blessure ou pour toute autre raison. A vous de voir et de mettre en scène la traversée de canaux comme vous l'entendez. Evitez d'en faire une simple formalité. Pour notre part, nous vous proposons quelques événements afin d'animer la croisière souterraine des PJ.

Evénement 1 : à mi-parcours, Massan Blow se rend compte qu'il a fait une erreur. Les aventuriers ont perdu près de deux heures. Il faut bien sûr rebrousser chemin. En outre, il semble que le radeau se trouve maintenant en territoire irixik...

Evénement 2 : les aventuriers croisent la route d'un Sladranor blessé et très très énervé. Le monstre, naturellement, s'attaque au radeau et à ceux qui se trouvent dessus. Le monstre vaincu, il faut encore compter avec les irixiks qui chassaient la bête et qui n'ont pas l'intention d'abandonner leur gibier même si d'autres ont fini le travail, et encore moins celle de laisser des étrangers traverser impunément leur territoire.

Evénement 3 : à la faveur d'une brusque déclivité, le cours du canal qu'emprunte le radeau s'accélère. Bientôt, les PJ sont forcés de descendre un véritable torrent. Tout ce qui n'est pas attaché au radeau tombe à l'eau. Les PJ doivent réussir des jets d'Agilité fois 5 pour rester à bord et des jets de Force fois 3 pour peser sur les perches et éviter que le radeau ne se brise contre les parois.

Vous êtes naturellement libre de modifier les événements proposés et d'en inventer d'autres. Songez en particulier à la padrisse dont l'énorme goutte de glu fait toujours rire ceux qui ne se la prennent pas sur la tête.

La Cité Pétrifiée

Avant de pénétrer dans la gigantesque caverne qui abrite la Cité Pétrifiée, la plupart des canaux convergent et reconstituent l'Obek. Dès lors, le fleuve est surveillé par les rebelles qui craignent surtout la visite des irixiks ou d'un Sladranor. Pour passer, les PJ devront montrer patte blanche. Heureusement, le seul fait d'être accompagné par Massan Blow vaut ici tous les laissez-passer.

Les visiteurs sont rares dans la Cité Pétrifiée. Et ceux qui arrivent par les canaux le sont encore plus. Ainsi, la nouvelle de l'arrivée des PJ se répandra dans la ville comme une traînée de poudre. C'est donc à travers une foule de curieux que les PJ et ceux qui les accompagnent seront conduits jusqu'au stalagmite d'Owen Aaken.

Owen Aaken attend ses visiteurs dans l'énorme stalagmite qui occupe le centre approximatif de la caverne et borde l'Obek. Le chef de la rébellion a ses quartiers au premier étage de la colonne rocheuse. Comme il se doit, Owen Aaken prendra très au sérieux ce que Massan Blow et les PJ lui apprennent. Après les avoir écoutés, interrogés et remerciés, il les priera de prendre du repos et donnera les ordres nécessaires pour qu'on les loge. Il ne leur demandera qu'une chose : qu'ils ne parlent à personne

de la menace qui plane sur la Cité Petrifiée avant que lui, Owen Aaken, ait pris sa decision.

Ceci mis à part, les PJ sont libres d'agir comme ils le veulent et d'aller et de faire un peu de tourisme dans la Cité Pétrifiée. Comme il est dit plus haut, les visiteurs sont plutôt rares. Les PJ seront donc beaucoup sollicites et seront les victimes d'un déluge de questions et d'intentions sympathiques. Chacun voudra leur parler, leur offrir un verre, les avoir à sa table, entendre les dernières nouvelles de l'extérieur, etc. Des stars, quoi...

Premiers départs

Les PJ sont livrés à eux-mêmes depuis environ deux heures lorsque des crieurs parcourent la ville et annoncent à qui veut l'entendre que Owen Aaken s'apprête à faire une declaration capitale. La population de la Cité Pétrifiée est priée de se réunir toute affaire cessante au pied du stalagmite de son chef. Pendant ce temps, des messagers viennent voir les PJ pour les prévenir qu'Owen Aaken tient à ce qu'ils se tiennent à ses côtés pour l'occasion.

Tandis que la plupart des citadins répondent à l'appel et se réunissent, Owen Aaken reçoit les PJ (et ceux qui les accompagnent depuis le début de cette aventure) à l'écart des oreilles indiscrètes. Le rebelle explique qu'il n'y a pas d'autre solution que d'abandonner la ville au plus vite. Néanmoins il veut éviter la panique. C'est pour cette raison qu'il a un peu tardé avant de rendre la mauvaise nouvelle publique : il s'est donné le temps de prendre quelques dispositions préventives. Ainsi, les chefs de quartier sont au courant et travaillent deja à préparer le depart.

Moins d'une heure plus tard, une foule nombreuse et intriguée se presse en bas du balcon d'Owen Aaken. Enfin, ce dernier apparaît entouré des PJ, de leurs compagnons, et de ses proches conseillers. Ce que révèle Owen Aaken fait l'effet d'une douche glacée sur la population : la résistance de Port Izhir n'est plus qu'un souvenir et une flotte de guerre Værelienne est en route pour la Cité Pétrifiée. Puis les premiers signes de panique apparaissent. Heureusement, Owen Aaken parvient à se faire entendre et à ramener le calme. Il explique que les rebelles ont probablement plusieurs jours devant eux ; il faut faire vite par prudence mais, pour l'heure, la panique serait la pire des ennemis. Il demande à chacun de rentrer chez lui, de réunir quelques affaires et d'attendre d'être appelé par son chef de quartier. Enfin, la foule se disperse.

Très vite, la Cité Pétrifiée va plonger dans une effervescence laborieuse. En effet, il y a bien une dizaine de navires à quai mais cela ne peut suffire à emmener la totalité de la population. En conséquence, Owen Aaken a planifié la fabrication de centaines de radeaux à partir de tout le bois que l'on pourra trouver sur place (mobilier, plancher). Un tirage au sort désigne dans la soirée ceux qui embarqueront à bord des navires. Les moins chanceux, eux, quitteront la Cité Pétrifiée par le fleuve dans quelques jours. Le lendemain matin, les navires bondés quittent les quais de la Cité Pétrifiée à destination de Væriel. C'est l'occasion d'adieux déchirants mais aussi de scènes violentes, certains essayant d'embarquer sans permission. Les PJ sont naturellement libres d'intervenir aux côtés des officiels pour ramener l'ordre.

Avant la bataille

Il n'existe pas plus de trente rebelles qui connaissent les canaux et donc en mesure de guider les radeaux jusqu'aux Plaines Sanglantes. En conséquence, il est prévu d'organiser autant de départs, chaque convoi emmenant une centaine de personnes sur plusieurs radeaux. A raison d'une dizaine de départs par jour, il faudra donc trois jours avant que la Cité Pétrifiée ne soit entièrement vidée. Les radeaux seront construits au fur et à mesure.

Deux jours plus tard, il reste encore un petit millier d'individus (essentiellement des hommes) lorsqu'un navire est annoncé sur l'Obek. Il ne s'agit pas, comme on le craint d'abord, d'un navire Værelien mais bien de l'Emeraude, un des bateaux qui quittèrent la Cité Pétrifiée quelques jours plus tôt. Le navire rebelle est en mauvaise état ; sa voilure, en particulier, est déchirée. Une fois à quai, les passagers racontent leur histoire. Avec les autres navires, l'Emeraude faisait voile vers Væriel lorsqu'elle croisa la flotte militaire des Stilfari'n en route pour la Cité Pétrifiée. Ce fut un massacre auquel seule l'Emeraude échappa en rebroussant chemin, la flotte ennemie sur les talons. La nouvelle est terrible : il faut s'attendre à ce que les navires Væreliens arrivent aux portes de la Cité Pétrifiée d'ici deux ou trois heures.

Aussitôt, la défense est organisée sur les remparts en aval de la Cité Pétrifiée (cf. plan). Les PJ peuvent prendre à cette occasion un rôle d'importance. Owen Aaken sera trop content de pouvoir se reposer sur des guerriers d'expérience. Laissez les joueurs diriger la manœuvre. Ils disposent d'environ 500 hommes pour arrêter une troupe dont ils ignorent l'importance exacte. Les rescapés de l'Emeraude décrivent une flotte d'une bonne trentaine de navires, peut-être cinquante. Pour les défenseurs, le but est de tenir le plus longtemps possible pendant que l'on construit les derniers radeaux nécessaires ; notez qu'il en faut plus que prévu puisque les passagers de l'Emeraude n'étaient pas attendus.

La bataille

Pour gérer la suite des événements, vous avez le choix entre plusieurs options. Vous pouvez jouer la

Les fortifications (règles optionnelles)

Les règles succinctes que nous vous proposons ici ont pour but de simuler les combats de masse lorsqu'une armée bénéficie de la protection de fortifications importantes.

Initiative : il n'y a pas de jet d'initiative. A moins qu'elle ne tente une sortie, l'armee qui défend les fortifications n'est jamais l'armée offensive. De sorte que lorsque nous parlerons plus bas de l'armée offensive, nous désignerons toujours l'armée qui se lance à l'assaut des remparts.

Soutien : du fait des fortifications, l'armée offensive ne peut employer en soutien que des unités de frondeurs, archers et autres machines de guerre. L'armée défensive, elle, ne peut employer que deux unités en soutien contre une unité ennemie.

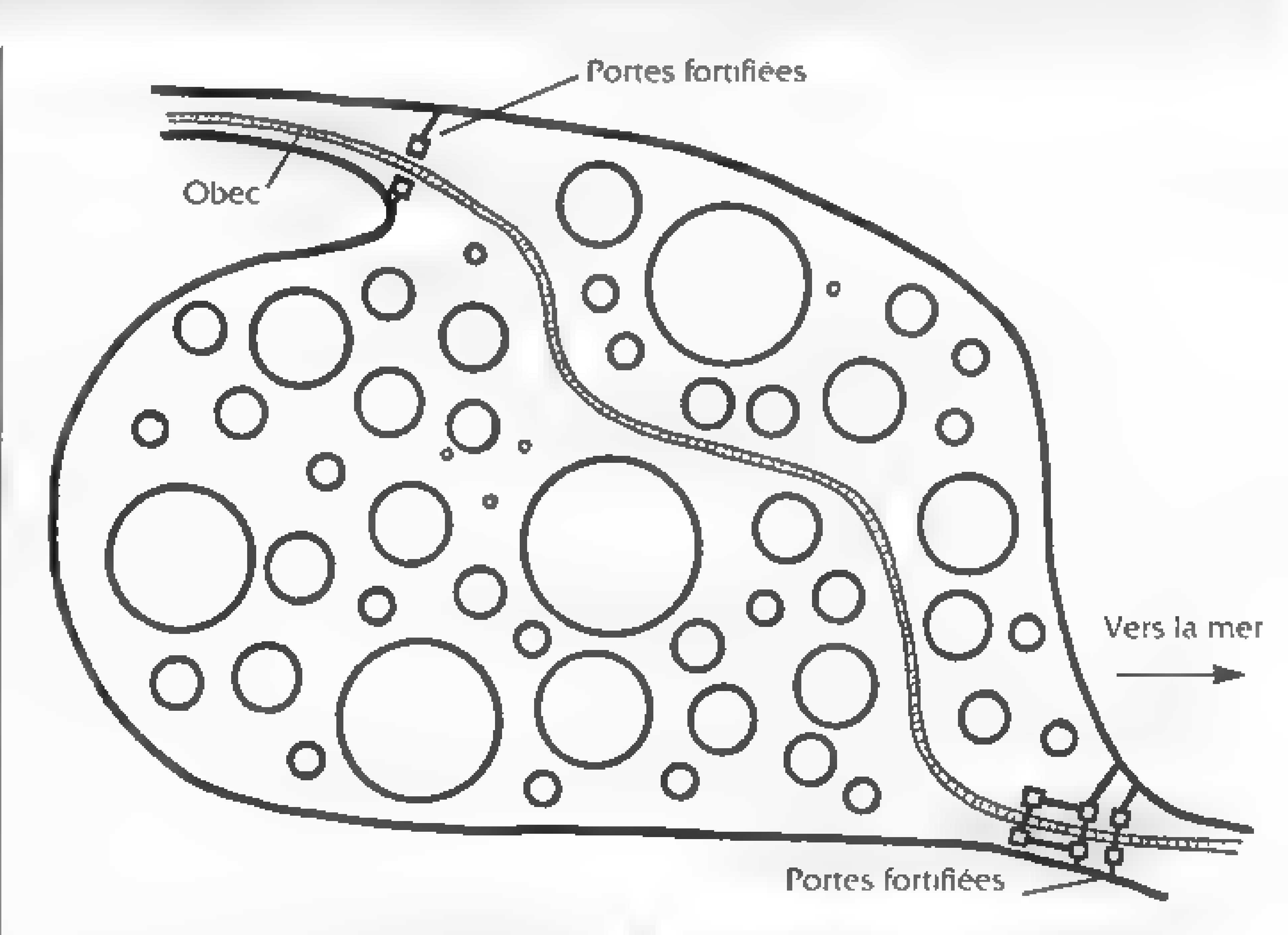
Machines de guerre : les machines de guerre peuvent être employées en soutien ou pour réduire les fortifications adverses Historiquement il s'avère que, les machines de guerre n'étaient pas terriblement efficaces contre les fortifications avant l'invention de la poudre. Prévoyez plusieurs jours avant de voir une brèche apparaître.

Résolution des combats : du fait des fortifications, l'armée offensive perd son bonus de +2 sur la table de résolution des combats. Les unités de l'armée défensive bénéficient en revanche de ce bonus.

Moral : on considère arbitrairement que le moral, au moins durant les premiers jours, est meilleur lorsqu'on bénéficie de la protection de fortifications. Si une unité de l'armée défensive est contrainte à un jet de moral, ajoutez 10 au résultat du d%.

Ces règles ne sont pas exhaustives. N'hésitez pas à les modifier ou à les completer.

bataille en utilisant les règles de combat de masse fournies dans Bloodlust©. C'est une option assez dangereuse car le déséquilibre des forces est tel que les rebelles n'ont aucune chance de tenir autant que nécessaire ; néanmoins, on est jamais à l'abri de quelques jets de dés miraculeux. Vous pouvez également suivre le déroulement de la bataille tel que nous vous le proposons plus bas et sans jeter le moindre dé pour résoudre l'affrontement général. Enfin, vous pouvez suivre grossièrement le déroulement proposé et n'utiliser les règles du combat de masse que de temps en temps, ou uniquement pour régler les combats impliquant les unités dont les PJ font partie.



Lieu du combat : pour l'essentiel, la bataille aura lieu au niveau des remparts qui gardent l'accès de la Cité Pétrifiée lorsqu'on remonte le cours de l'Obek (cf. plan). Les unités Væreliennes se déploieront sur les berges du fleuve, au pied des remparts ; a priori (mais les PJ font ce qu'ils veulent), les unités rebelles se déploieront sur les remparts. L'étroitesse du terrain ne permet pas à toutes les troupes d'aller au contact en même temps. Considérez arbitrairement que chaque camp ne peut placer sur la ligne de front plus de 10 unités par heure ; d'autres unités peuvent cependant intervenir en soutien (cf. règles en encadré).

Les rebelles : Owen Aaken met 500 hommes à la disposition des PJ. Les autres rebelles sont en principe affectés à la fabrication des radeaux. Cependant, les PJ peuvent espérer des renforts si nécessaire. Les rebelles sont bien décidés à mourir sur place. Ils peuvent donc être désorganisés mais ne partent pas en déroute. Si un jet de moral indique

une déroute, considérez l'unité comme désorganisée. L'objectif des rebelles est de retenir l'ennemi pendant 5 heures. Ils bénéficient de deux lignes de fortifications successives (cf. plan).

Les troupes rebelles se répartissent comme suit :
- 4 unités d'archers (EF 25, PU 85, MO Normal, IN +2) + règles spéciales comme des archers Vorozions.
- 20 unités de guerriers (EF 20, PU 60, MO Normal, IN +2).

Les Værellens : les Væreliens sont très nombreux. Par chance, l'expédition ayant quitté Port Izhir dans l'urgence, aucune troupe d'élite n'est présente. L'objectif des Væreliens est de prendre la Cité Pétrifiée.

Les troupes Væreliennes se répartissent comme suit :
- 10 unités d'archers (EF 20, PU 80, MO Normal, IN +1) + règles spéciales comme des archers Vorozions.
- 50 unités de guerriers (EF 30, PU 100, MO Normal, IN +2).
- 5 unités de machines de guerre (EF 5, PU 0, MO Normal, IN +0) + règles spéciales comme des machines de guerre Vorozions.

Pour "vaincre", les rebelles doivent tenir 5 heures. Utilisez les éléments ci-dessus si vous souhaitez régler la bataille en utilisant les règles de combat de masse au pied de la lettre. Sinon, voilà comment les événements pourraient s'enchaîner (considérez qu'une bonne heure passe entre chaque heure de combat) :

Préliminaires : les troupes Væreliennes remontent le courant à bord de leurs navires. En vue de la Cité Pétrifiée, elles débarquent hors de portée des flèches et s'organisent. C'est l'occasion pour les défenseurs d'être effrayés par le nombre de leurs adversaires. Après cette démonstration de force, un émissaire Værelien s'avance et demande aux rebelles de se rendre. Il promet que les prisonniers seront traités dignement. Sinon, les Væreliens, qui ne peuvent pas perdre, assurent qu'ils ne laisseront pas un survivant. L'ultimatum n'est pas sans effet. Chez les rebelles, les moins courageux ne demandent qu'à croire les Væreliens. Aux PJ de faire entendre raison à ceux qui veulent se rendre.

Première heure : sûres d'elles, les troupes Væreliennes se lancent à l'assaut. Elles ne s'attendent pas à rencontrer des adversaires aussi déterminés ni des porteurs d'arme. Les PJ font un effet terrible sur les unités qu'ils rencontrent. Sans parler des pertes qu'elles enregistrent, ces dernières sont prises de panique. Le bruit court bientôt chez l'ennemi que les rebelles bénéficient de l'aide de magiciens. Les troupes Væreliennes reculent sous les hourras des rebelles, eux aussi fort surpris par les étranges pouvoirs des PJ.

Deuxième heure : les officiers Væreliens ne sont pas du genre à se décourager et lancent un deuxième assaut. Maintenant, les machines de guerre sont montées et secondent efficacement les assaillants. Le choc entre les deux armées est terrible. Au plus fort de la bataille, l'aile droite des troupes rebelles manque de céder. Les PJ doivent se porter à son secours. Les Væreliens reculent mais les pertes sont lourdes chez les défenseurs.

Troisième heure : nouvel assaut Les troupes Væreliennes continuent d'attaquer sur les deux rives mais les machines de guerre concentrent leur feu sur les remparts de la rive droite. Là, les pertes rebelles sont énormes. Les PJ sont encore une fois contraints de voler à la rescousse de leurs troupes. Mais ils ne peuvent qu'éviter le pire. Malgré leurs efforts, les rebelles reculent pour ne pas être découpés sur place. A la fin de cette troisième heure de combat, les troupes rebelles ont diminué d'un quart (tous morts ou incapables de se battre) et comptent un tiers de blessés. Les défenseurs se sont repliés sur la seconde ligne de fortification

Quatrième heure : avant la reprise des combats, un émissaire Værelien demande une deuxième fois la reddition des rebelles et essuie un nouveau refus. Les Væreliens partent alors à l'assaut du second rempart. Les machines de guerre, restées devant le premier rempart, sont moins efficaces car plus éloignées. Mais les troupes Væreliennes sentent l'écurie et redoublent d'effort. Les defenseurs, quant à eux, semblent au bout du rouleau. Les PJ doivent faire des miracles pour redonner courage à leurs troupes et éviter une mutinerie. Quand tout semble perdu, Owen Aaken arrive en renfort avec une centaine de rebelles et sauve la situation in extremis. A la fin de la quatrième heure, il n'y a pas un rebelle qui ne soit blessé. Owen Aaken demande aux siens de tenir encore une heure. Les plus valides resteront sur les remparts pendant que les autres embarqueront.

Cinquième heure : les Væreliens tardent à lancer un nouvel assaut. Pendant ce temps, les rebelles désertent discrètement les fortifications et gagnent les radeaux. Lorsque les Væreliens attaquent, il ne reste plus qu'une centaine de rebelles pour défendre les portes de la Cité Pétrifiée et permettre aux blessés de monter à bord des radeaux. Le combat se livre alors à un contre dix d'abord sur les remparts, puis dans les rues de la ville. Enfin Owen Aaken donne le signal (une sonnerie de cor). Tout ceux qui le peuvent encore courent aux radeaux et embarquent. Espérons que les PJ seront de ceux-là. Enfin, le dernier radeau quitte la Cité Pétrifiée sous les volées de flèches ennemies.

Ce combat épique marque la fin de la première partie de ce scénario. Si

vous le souhaitez, vous pouvez encore imaginer quelques péripéties lors du "voyage retour" par les canaux. Quant à nous, nous retrouvons les PJ alors qu'ils retournent à l'air libre par les Portes.

Seconde partie

Avertissement

La deuxième partie de ce scénario décrit, étape par étape, le fabuleux exode que vont accomplir les survivants de la Cité Pétrifiée pour gagner une terre mythique, quelque part au nord de l'île de Domm. Et les PJ dans tout ça ? Ils font ce qu'ils veulent. A la limite, les rebelles sont en mesure d'arriver sans eux à destination. A moins que vous en jugiez autrement, ils sont guidés par des hommes et des femmes d'exception : Owen Aaken, Massan Blow, Sybil "Rapière" Vany, et bien d'autres.

Mais si l'Histoire peut se faire sans les PJ, rien n'empêche ces derniers d'y jouer un rôle de premier plan ; vous devez même tout mettre en œuvre pour leur permettre de le faire. Gardez simplement à l'esprit que ce que les PJ ne feront pas, d'autres trouveront un moyen de le faire. A eux (nous parlons des PJ) de prendre des initiatives et de s'imposer par leur courage, leur intégrité, leur intelligence. Quelle que soit leur détresse, les exilés ne sont pas prêts à suivre n'importe qui. L'idéal serait que les PJ se placent comme des collaborateurs privilégiés des chefs rebelles : on demandera leurs avis, écoutera leurs conseils ; c'est à eux que seront confiées, de préférence, les missions délicates.

Chaque chapitre présente donc un danger ou un problème que vont rencontrer les exilés au cours de leur périple, ainsi que les solutions possibles. Si les PJ apportent une solution à toutes les situations, tant mieux. Sinon, d'autres s'en chargeront. Ainsi, on ne vous dira nulle part ce que les PJ doivent faire, mais plutôt ce qu'il est nécessaire de faire. Cette seconde partie est pour les PJ l'occasion d'écrire une des plus belles pages de l'Histoire de la rébellion. Ils devront s'en montrer dignes et prendre les devants ; l'Histoire n'attend pas.

Le camp

Au terme de leur seconde traversée des canaux souterrains de l'Obek, les PJ découvrent le campement que les premiers arrivés ont établi sur les berges du fleuve quelques jours plus tôt. Même si le soulagement est grand d'avoir échappé aux Væreliens, l'ambiance n'est pas au beau fixe. Nombreux étaient ceux qui se croyaient définitivement en sécurité dans la Cité Pétrifiée. A la désillusion s'ajoute le déchirement d'avoir tout perdu en abandonnant son foyer. De plus, rares sont les familles qui ne sont pas endeuillées par la mort d'un proche.

Enfin, les PJ apprendront vite que tous les rebelles ne sont pas encore sortis des canaux. Bien sûr, on espère que les absents ont simplement pris un chemin plus long que les autres. Mais on craint qu'ils ne se soient perdus ou qu'ils aient fait une funeste rencontre. Certains convois, en effet, ont été attaqués (par des irixiks ou quelque monstre). D'autres n'ont peut-être pas eu la chance d'en réchapper. Parmi les rescapés, les plus téméraires sont d'avis d'aller à la recherche des disparus. C'est à l'évidence une folie mais il n'est pas simple de raisonner des personnes désespérées par la disparition d'un être cher. Owen Aaken croit plus sage d'attendre, tout simplement. De violentes querelles éclatent entre ceux que la douleur rend fous et ceux, plus nombreux, qui veulent ramener les premiers à la raison.

Quelques jours passent. La vie s'organise et l'on commence à désespérer de voir de nouveaux arrivants. Pourtant, à l'aube du quatrième jour depuis la sortie des PJ, un convoi passe enfin les Portes : il s'était perdu. Le soir même, Owen Aaken réunit les principaux chefs de la communauté en une assemblée publique. Il faut décider s'il est bien nécessaire d'attendre plus longtemps. Sinon, où aller ? Il apparaîtra que les rebelles doivent lever le camp : les réserves s'épuisent et ceux qui sont encore dans les canaux sont probablement déjà morts. Quant à la destination, c'est Massan Blow qui parlera le premier d'une terre légendaire et accueillante qui, selon certaines tribus, se situe au nord de l'île de Domm. Au départ, il ne suscitera que quelques rires. Mais il ne se découragera pas ; les rebelles n'ont nulle part où aller. Alors, pourquoi ne pas poursuivre un rêve ? Et même si cette région idyllique n'existe pas, on finira bien par trouver quelque part dans les régions inexplorées un endroit où s'installer.

En définitive, la plupart des exilés décideront de suivre Massan Blow. D'autres choisiront de rester sur place. Ainsi, c'est une colonne d'environ 1 500 personnes qui prendra le départ le surlendemain, guidée par Massan Blow, commandée par Owen Aaken et probablement accompagnée par les PJ. A vol d'oiseau, 500 km de steppe séparent les Portes du Bras Bouillonnant. On estime donc qu'il faudra environ un mois de marche aux fuyards pour parvenir à l'île de Domm.

La tempête

Après une petite semaine de marche au cœur des Plaines Sanglantes, les rebelles découvrent les terribles vents qui ravagent la région. Déjà, au cours des jours précédents, on avait pu voir des tornades soulever à l'horizon des colonnes rougeâtres et disparaître presque aussitôt. Mais la menace était jusqu'alors restée lointaine.

Au soir du sixième jour, donc, les rebelles ont établi leur campement pour la nuit depuis moins d'une heure lorsque tous sentent un vent léger se lever. Bientôt, le vent gagne en force et l'on voit au loin la tempête qui s'avance. C'est comme un mur vivant et pourpre qui soulève la poussière, les herbes mortes, et qui progresse en hurlant. Massan Blow connaît le phénomène et sait que la tempête sera sur le camp dans quelques minutes. Il fait dès lors son possible pour prévenir les rebelles et éviter la panique. La seule chose à faire est de se recroqueviller en se protégeant le visage et d'attendre. Très vite, le camp sombre dans le chaos. Des parents cherchent leurs enfants, des hommes tentent de rassembler le rare bétail dont disposent encore les rebelles et les herbes hautes sont agitées de mouvements convulsifs.

Maintenant, la tempête est sur le camp. Des dizaines de personnes sont surprises, comme peuvent le voir les PJ. Elles courent en tous sens et en s'éloignant des tentes se dirigent vers une mort certaine. Les animaux paniquent et s'échappent ; quelques imprudents mourront en voulant les rattraper. La tempête va durer toute la nuit sans jamais diminuer ni se taire. Enfin, à l'aube, les vents cessent comme ils s'étaient levés.

C'est l'heure du bilan. La tempête a fait quelques dizaines de morts ou disparus ; les dégâts matériels sont énormes. Presque tout ce que les rebelles n'avaient pas sur eux a été dispersé ou emporté. Cette tempête ne sera pas la seule dont les exilés auront à souffrir au cours de leur périple, mais elle restera dans les souvenirs comme la plus violente.

Les vivres

Une semaine après la tempête, les rebelles ont quitté le camp des Portes depuis une quinzaine de jours et se trouvent maintenant au beau milieu des Plaines Sanglantes. C'est à partir de cette date que le problème des vivres se fait sentir. En effet, les réserves en eau et nourriture s'épuisent sans qu'il soit possible de les reconstituer. Pour ce qui est de l'eau, on est au cœur de l'été et la région est particulièrement sèche : les rares sources dont Massan Blow avait souvenir sont taries. Quant à la nourriture, on avait d'abord compté sur le petit bétail et autres animaux de basse-cour emportés et sur le gibier local. Mais on a vu comment la première tempête a décimé le cheptel des rebelles et la région que traverse la colonne est presque déserte. Bref, les exilés commencent à souffrir de la faim et de la soif.

Naturellement, cela ne va pas pour améliorer le moral des troupes. Certains parlent de rebrousser chemin, d'autres se plaignent de la folie de leurs chefs ; l'idée que cet exode est un suicide germe dans beaucoup d'esprits. Un conseil des chefs est à nouveau réuni. Afin d'éviter le gaspillage et les inégalités qui commencent à provoquer des querelles, il est décidé qu'une sorte de banque alimentaire sera constituée à partir des vivres des particuliers et qu'un rationnement sera imposé. La collecte des vivres n'ira pas sans quelques problèmes, certains essayant de garder des provisions.

Durant les trois jours qui suivent le conseil, seuls les plus forts sont rationnés au profit des plus faibles. Mais, bientôt, plus personne ne mange à sa faim et l'on compte les premiers décès. A l'épuisement s'ajoutent le désespoir et la maladie. Cela fait maintenant plus de vingt jours que les rebelles marchent sans voir le bout du voyage. La situation devient explosive. Les plus déterminés et les plus égoïstes tentent un coup de main contre les réserves communes ; Owen Aaken et ses fidèles sont obligés d'employer la force pour éviter le pillage. Quelques extrémistes proposent d'abandonner les malades et les blessés qui ralentissent la marche. Devant le refus du conseil des chefs, ces extrémistes gagnent certains à leur cause, font sécession, et partent



en avant. En tout, une bonne cinquantaine d'individus quitte la colonne.

Le massacre

Trois jours plus tard, on a toujours aucune nouvelle des sécessionnistes et l'on suppose que leur avance est maintenant importante (sans doute une journée). C'est alors que la colonne des réfugiés arrive en vue d'un agaral. Ce n'est pas la première fois que cela arrive. En revanche, c'est bien la première fois que des tentes sont signalées par les éclaireurs au pied de l'arbre. Pour Massan Blow, il est certain qu'il s'agit du campement d'un clan farlorren. Les responsables sont réunis rapidement et il est décidé d'envoyer une ambassade avec Massan Blow pour prendre contact avec la tribu et acheter suffisamment de sève. Chez les rebelles, l'espoir renaît tandis que l'ambassade s'éloigne vers le camp.

Malheureusement, ce que les émissaires des rebelles vont découvrir ressemble plus à un charnier qu'à un campement. Les corps d'une vingtaine de Farlorrens (hommes, femmes, enfants) jonchent le sol. Toute la tribu a été passée au fil de l'épée avec une sauvagerie terrible : la plupart des cadavres sont mutilés. Les réserves de sève ont été en partie pillées. Massan Blow n'y comprend rien. Il sait en effet que les Farlorrens sont protégés par un tabou très fort chez les peuplades des Plaines Sanglantes (cf. Les Farlorrens). L'explication est pourtant simple. Les auteurs de ce massacre ne sont autres que les sécessionnistes.

Bientôt, la colonne des rebelles s'installe à son tour au pied de l'agaral. On donne une sépulture décente aux Farlorrens, on monte les tentes et Massan Blow organise la distribution de la sève. Lui seul en effet est en mesure de reconnaître la sève traitée de celle qui ne l'est pas. Le soir, l'ambiance est à la fête. Tout le monde a le ventre plein, une source d'eau claire est découverte non loin de là, et les chefs de l'expédition affirment que la colonne a parcouru plus de la moitié du chemin jusqu'au Bras Bouillonnant. Owen Aaken propose d'ailleurs à ses compagnons de ne pas lever le camp avant quelques jours.

Ce qui s'est passé

Les sécessionnistes arrivèrent la veille au soir. Comme des loups, ils se ruèrent sur les Farlorrens. Ces derniers n'opposèrent aucune résistance et cela ne fit qu'accroître la folie de leurs bourreaux. Les pillards se jetèrent ensuite sur les énormes jarres de sève qui attendaient au pied de l'arbre. Enfin repus, ils découvrirent l'horreur de leur geste, prirent toute la sève qu'ils pouvaient emporter et s'enfuirent. Mais il doit y avoir une justice. Car la sève que la plupart des pillards ont absorbée, comme celle qu'ils emportèrent, n'est pas traitée...

Les Barbelangs

Le lendemain matin, tout le monde dort encore lorsque les sentinelles annoncent des cavaliers. Massan Blow les identifie rapidement : ce sont des Barbelangs. Au nombre d'une petite trentaine, ces derniers ont découvert plus loin les cadavres des pillards empoisonnés par la sève pure. Ils rattrapèrent également ceux qui avaient eu la chance de ne manger que de la sève traitée et les massacrèrent. Maintenant, les Barbelangs viennent aux nouvelles.

Bien malin celui qui parviendra à les convaincre que les exilés commandés par Owen Aaken n'ont rien à se reprocher. La crise peut cependant encore être résolue par la diplomatie puisque Massan Blow parle la langue des Barbelangs. Reste à savoir s'il y aura des hommes assez courageux pour avancer sans arme vers des Barbelangs hostiles et assez habiles pour les calmer. Sinon, les Barbelangs reviendront en force après quelques jours et aligneront deux cent guerriers à cheval pour venger la mort des Farlorrens. Dès lors, les rebelles n'auront pas d'autre choix que de combattre pour se défendre

Les rebelles disposent également de 200 guerriers, mais la fine fleur de leur armée est tombée dans la Cité Pétrifiée.

Guerrier barbelang

Les guerriers barbelangs combattent à cheval et portent des armures de cuir. Ils manient la hache ou l'épée, et le javelot.

Caractéristiques	
Force	16
Endurance	16
Agilité	10
Rapidité	10
Perception	12
Volonté	14
Compétences de combat	
Attaque brutale	55%
Attaque normale	30%
Attaque rapide	25%
Esquive	10%
Feinte	20%
Parade	40%
Tir	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat	30%
Astronomie	-
Commandement	20%
Connaissance	-
Course	5%
Discrétion	40%
Equitation	80%
Lire et écrire	-
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	-
Repérage	50%
Séduction	15%
Stratégie	20%
Tactique	20%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Prestige	10

Si vous ne souhaitez pas résoudre cette bataille en utilisant les règles de combat de masse, faites en sorte que le combat soit rude et meurtrier mais que la victoire revienne en définitive aux rebelles. Vous pouvez résoudre cette bataille en utilisant les règles de combat de masse. Considérez alors que le général en chef des Barbelangs bénéficie d'une Compétence de Stratégie égale à 60% ; en l'espèce, la stratégie barbelang consiste essentiellement à fondre sur son adversaire jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Les rebelles : les troupes rebelles se montent à 200 hommes et un petit millier de civils (femmes, enfants, vieillards) qui ne combattront qu'en dernier recours. Les rebelles sont bien décidés à mourir sur place. Ils peuvent donc être désorganisés mais ne partent pas en déroute. Si un jet de moral indique une déroute, considérez l'unité comme désorganisée. L'objectif des rebelles est de survivre.

Les troupes rebelles se répartissent comme suit :
- 1 unité d'archers (EF 25, PU 85, MO Normal, IN +2)
- 9 unités de guerriers (EF 20, PU 60, MO Normal, IN +2).
- 8 unités de civils (EF 100, PU 40, MO Milice, IN -5).

Les Barbelangs : les indigènes sont 200, hommes ou femmes. Tous sont des cavaliers redoutables bien décidés à massacrer les exilés jusqu'au dernier.

Les troupes barbelangs se répartissent comme suit :
- 10 unités de cavaliers (EF 20, PU 80, MO Normal, IN +3)

Domm, la fin ?

En arrivant au Bras Bouillonnant, les rebelles ne sont plus qu'un millier et il leur reste encore quelques 25 polacs (250 kilomètres) à parcourir avant de parvenir à destination. Pourtant, on peut dire qu'ils ont fait le plus gros. Certes, des dangers les attendent encore sur l'île de Domm mais ils semblent presque anecdotiques comparés aux épreuves que les exilés eurent à subir dans les Plaines Sanglantes. Vous pouvez donc considérer que le scénario s'achève ici, les rebelles partant vers le nord tandis que les PJ retournent à leur destin. N'oubliez pas que ces derniers ont encore beaucoup de choses à apprendre sur eux-mêmes et que ce n'est pas au fin fond de Domm qu'ils l'apprendront.

Si néanmoins vous désirez que les PJ accompagnent les exilés jusqu'au terme de leur voyage (ou si les PJ y tiennent absolument), voici quelques idées pour animer la fin de l'exode. En règle générale, donnez l'occasion aux PJ de découvrir la faune des régions qu'ils traversent.

Le Bras Bouillonnant : lorsque la colonne arrive au Bras Bouillonnant, elle est presque rejointe par une troupe Værelienne à cheval. Après la défaite de la Cité Pétrifiée, les Væreliens ont organisé la poursuite des fuyards à partir de Prior. Deux cents cavaliers ont donc remonté la piste de la colonne à travers les Plaines Sanglantes. La seule chose à faire pour échapper aux soldats est de passer le Bras Bouillonnant en toute hâte et de détruire ou couper les ponts de cordes et de bois.

Les sables pèlerins : durant les premières nuits que les rebelles passent sur Domm, d'étranges disparitions ont lieu. C'est à chaque fois le même processus : quelqu'un s'éloigne du camp à la nuit tombée, on l'entend appeler au secours, mais on ne trouve plus trace de lui. Naturellement, les disparus sont autant de victimes des sables pèlerins. Qui résoudra le mystère avant qu'une psychose s'installe chez les rebelles ?

Le Puits des Morts : inconscients du danger, les rebelles campent à proximité du Puits des Morts. Au petit matin, les sentinelles ont disparu. La nuit suivante, les drrabhans passent à l'attaque. Leur objectif n'est pas de tuer tout ce qui bouge mais d'entraîner des victimes dans leur antre. Ce genre d'expédition se répètera tant que les rebelles n'auront pas quitté le territoire de chasse des drrabhans.

Les Chanéens : plus volontiers amicaux qu'agressifs, les Chanéens feront bon accueil aux exilés si on les traite bien. Ils pourront subvenir aux besoins des rebelles : nourriture, bétail, etc. C'est en écoutant attentivement leurs légendes (ils parlent un langage dérivé du Barbelang) que l'on pourra localiser grossièrement la vallée mythique.

Epilogue

Enfin, les rebelles parviendront au but de leur voyage. La région qu'ils vont alors découvrir dépassera toutes leurs espérances : elle est amicale, giboyeuse, fertile. Ils la nommeront "Taanahyl", ce qui signifie "refuge" en Værelien. Faites cependant en sorte que les PJ ne s'y attardent pas. Ce qu'il adviendra des habitants de Taanahyl est une autre histoire et les PJ ont encore beaucoup de choses à accomplir ailleurs.



Chapitre 15
Légères sont les brumes

Extrait du Carnet de bord du Capitaine Teran Kendel

Trois jours encore sur cette mer déchaînée et nous accosterons enfin. Ce matin, l'un de mes hommes est passé par-dessus bord, emporté par une lame de fond. Il semble désormais qu'une sorte de terreur superstitieuse se soit emparée de mon équipage. Peu importe: notre calvaire touche à sa fin. Le temps d'effectuer notre chargement - et pour peu que ces loques pathétiques - ces stupides "brumeux" - consentent à se mettre au travail -, nous reprendrons la mer au bout de quelques heures... en route, alors, pour l'inconnu. Au moment où j'écris ces lignes, Seriathan me fait face et je le regarde en souriant. Alors, mon ami... Pas trop à l'étroit dans ta prison de cristal? Mmh, ce n'est sans doute pas ce dont tu rêvais lorsque ma femme gémissait de plaisir sous tes coups de boutoir mais vois-tu, toutes les choses ont une fin, même les meilleures: Lyusane est morte à présent, et le châtiment que je te réserve n'a rien à lui envier. Dire que j'ai voulu te faire jeter en prison... Idiot que j'étais! Ta prison, la voici. Je n'aurais pu trouver cellule plus exiguë. Tu apprendras à découvrir et à connaître ses fines aspérités de cristal, Seriathan. Oh, je ne dis pas que cela sera très facile, non... je ne dis pas que cela n'ira pas sans quelques petits désagréments. Mais tu t'y feras, mon ami, tu t'y feras. Crois-moi: tu as l'éternité pour cela.

Un an déjà...

Teran Kendel était il y a un an encore le capitaine du Vif-argent, un navire de l'armée Værelienne chargé de venir prendre livraison - en relais avec d'autres bateaux - des silos de gaz entreposés par les brumeux. Tous les deux mois, Kendel devait se plier au même et immuable rituel: tandis que certains de ses hommes embarquaient les précieux containers de cuivre, les autres déchargeaient la nourriture destinée aux habitants des lieux. Il ne restait plus alors qu'à accomplir quelques formalités administratives et le tour était joué: le Vif-argent repartait sans grand regret vers les côtes Væreliennes. Le capitaine n'aimait pas beaucoup son travail. Il se montrait fort désagréable avec son équipage et n'hésitait pas à tyranniser les brumeux - qui attendaient dans la crainte chacune de ses venues. Il faut dire que Kendel se débattait dans le même temps avec de graves difficultés conjugales. Son épouse - une blonde ravissante aux courbes, euh... enfin vous voyez d'ici le tableau... - le trompait depuis quelques temps avec l'un de ses amis, le jeune et fougueux Seriathan. Voyant qu'il ne parviendrait pas à régler le problème diplomatiquement, Kendel choisit de noyer l'insulte dans le sang. Sa femme fut promptement assassinée. Le capitaine possédait de nombreux appuis: il ne fut pas inquiété pour cette affaire. Mais il réservait à Seriathan un sort autrement plus cruel: notre homme savait tout, ou presque, des nombreuses expériences menées par les Stilfari'n. L'un de ses parents (un vague cousin) travaillait en permanence à l'élaboration de machines pensantes - et maniait quotidiennement les cristaux dans lesquels étaient emprisonnées les âmes des condamnés à mort. Le capitaine n'eut pas à intriguer beaucoup pour faire en sorte que son ennemi subisse un sort analogue: quelques jours après sa condamnation pour "incitation à adultère", le malheureux fut proprement annihilé et son âme passa dans un fragile petit cristal, appelé à rejoindre sur les étagères de l'immense bibliothèque de stockage ses milliers de compagnons d'infortune. Mais Kendel ne l'entendait pas de cette oreille et pour que cette vengeance soit complète, il exigea de son cousin que celui-ci lui remette le cristal en question. Ainsi, le capitaine pourrait "contempler" son ennemi nuit et jour - et posséder sur lui un pouvoir sans égal. Cela, sans doute, le consolerait un peu de l'affront qu'il avait dû subir. Ainsi en fut-il fait. Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Le cousin ne tarda pas à dénoncer notre brave Kendel. Alarmées par ce débordement, les autorités stilfari'n firent rapidement exécuter le délateur pour lui exprimer leur gratitude, et placèrent l'un de leurs plus fins enquêteurs - un dénommé Sandern H'Ragash - sur les traces de Kendel, qu'ils soupçonnaient également d'autres méfaits. Il ne fallut pas beaucoup de temps à H'Ragash pour remettre un rapport accablant. C'était clair: le capitaine du Vif-argent devait être arrêté dans les plus brefs délais. Malheureusement, il se trouvait en mer à cette époque. Qu'à cela ne tienne: on lui passerait les fers dès son retour...

... Et toujours rien.

Seulement, il n'y eut pas de retour. Excédés par les brimades dont les accablait Kendel, affamés et désespérés (le capitaine réduisait régulièrement leurs rations de nourriture et revendait le surplus en contrebande), les brumeux finirent

par couler son navire et massacrèrent l'équipage au grand complet (par bonheur, aucun des leurs ne se trouvait à bord). Personne ne survécut à ce terrible carnage. Effrayés par les conséquences potentielles de leur acte, les habitants des marais se hâtèrent de faire disparaître les preuves les plus compromettantes. La carcasse du navire fut rapidement démembrée, les objets de valeur furent revendus ou dissimulés et les cadavres - du moins ceux qui avaient échappé au naufrage - furent prudemment incinérés. C'était une action sans précédent chez les brumeux, mais ils en avaient tout de même retiré un certain profit: le produit de leurs ventes et les quelques objets de valeur récupérés sur le bateau leur permirent d'améliorer pour un temps un ordinaire bien morne, même s'il leur fallut toujours rester très discrets. Sur le continent, on s'inquiéta de l'absence du Vif-argent - autant pour la capture de son capitaine que pour le manque à gagner important que pouvait représenter la perte éventuelle des précieux silos. Une commission d'enquête fut dépêchée sur les lieux. Corruption? Maladresses? Toujours est-il qu'elle n'obtint aucun résultat probant. On s'étonna bien que les brumeux ne fussent pas morts de faim, mais après tout, cela prouvait seulement qu'ils n'étaient pas totalement sous-alimentés. Finalement, l'affaire fut classée : on en conclut que le navire de Kendel avait sombré en haute mer, corps et âme.

H'Ragash ne parvenait pas pour sa part à se satisfaire d'une telle explication. Il recherchait toujours le cristal de Seriathan, auquel les autorités Stilfari'n attachaient une grande importance pour les raisons que l'on imagine. Sandern ne faisait pas partie de la commission d'enquête dépêchée dans les Marais Gazeux, d'autres affaires plus importantes l'ayant à l'époque tenu éloigné. Mais les conclusions de ceux qui s'étaient rendus sur place étaient loin de le convaincre, et il s'était juré de trouver le fin mot de l'histoire. Quelques mois plus tard, l'enquêteur Værelien partit donc pour l'île de Sulustan avec la ferme intention de trouver les coupables. Tout naturellement, ses pas l'amenèrent aux abords du village des brumeux - là où les personnages allaient bientôt le rencontrer.

Ca fait mal?

Au moment où commence cette aventure, les PJs sont au plus bas de leur forme. Ils traînent dans le sud de l'île - dans l'espoir de trouver quelque argent qui leur permettrait de quitter les lieux au plus vite. Un cortège de désillusions funèbres a largement entamé le peu de moral qu'il leur restait, et ils sont desormais près à tout pour se sortir du pétrin dans lequel ils se sont fourrés. "On" leur a conseillé de descendre vers la pointe sud de Sulustan pour trouver du travail, mais ils comprennent maintenant qu'il ne s'agissait sans doute que d'une stupide plaisanterie. C'est à cet instant que les PJs vont faire connaissance avec le dénommé Edwin Tarek (le nom de couverture de Sandern H'Ragash) et de son compagnon "le Muet" (pas plus muet que vous et moi, a priori) qui lui sert en fait d'homme de main. Il serait intéressant que les PJs sauvent ce duo un peu désorienté des griffes d'un fauve quelconque ou de l'étreinte d'une plante carnivore particulièrement agressive, bref qu'ils rendent un grand service à l'espion Værelien. Ce dernier, après les avoir remerciés, se présente sous son faux nom comme un représentant de commerce chargé de mission chez les brumeux des Marais Gazeux. Peut-être les PJs n'auront-ils jamais entendu parler d'eux: en ce cas, Edwin leur explique en deux mots leur situation (en se gardant bien de noircir le trait) et propose à ses sauveteurs providentiels de les accompagner. Selon lui, ils trouveront là-bas un travail bien rémunéré, quoiqu'assez pénible ("Vous en serez quittes pour quelques courbatures), ce qui leur permettra de quitter l'île rapidement. Jusqu'à ce que les joueurs le démasquent (en admettant qu'ils y parviennent), le dénommé "le Muet" gardera pour sa part un silence imperturbable et ne prêtera qu'une attention très vague au monde extérieur. Edwin le présente comme son assistant ("C'est un compagnon bien utile... et pas trop bavard! Ah ah... Hum... Pardon."). Tarek vend des combinaisons de protection destinées à l'exploitation des gisements de gaz des marais ("Non que ce soit dangereux, loin de là! Simplement, c'est plus confortable. Et puis, l'eau n'est pas toujours très chaude...").

Question: pourquoi l'enquêteur Værelien tient-il tant à ce que les personnages l'accompagnent? Réponse: d'une part, pour ne pas éveiller les soupçons quand il arrivera dans le village des brumeux, d'autre part parce qu'il espère, d'une façon ou d'une autre, pouvoir se servir d'eux. Comme vous allez le voir, il s'agit d'un individu assez subtil, qui joue son rôle à la perfection. Dans les premiers temps, il offrira à ses nouveaux amis l'image d'un marchand conquérant et sûr de lui puis, une fois passée l'euphorie des premiers contacts, se montrera plus renfrogné. Les brumeux refuseront bien entendu de lui acheter sa combinaison (même s'il leur était resté un peu d'argent, ils ne se seraient pas trahis aussi facilement en le dépensant ouvertement) et Edwin Tarek jouera avec talent la partition du négociant éconduit, avant de se "résigner" à accepter un travail dans les marais pour payer son voyage de retour C'est également ce que devront faire nos malheureux aventuriers.

Bienvenus? Pas là, non...

Les personnages se dirigent maintenant vers la pointe sud de l'île en compagnie de leurs nouveaux compagnons. Suivant la localisation



exacte de leur point de départ, ils peuvent ne mettre que quelques heures ou errer pendant plusieurs journées. Au fur et à mesure de leur progression, les voyageurs "sentent" que quelque chose ne tourne pas rond. L'air se fait plus lourd et se charge d'une moiteur épaisse, quasiment irrespirable. Les nuages planent si bas dans le ciel qu'on ne parvient plus à les distinguer de la brume poisseuse qui semble s'insinuer jusque sous les vêtements. On pourrait presque croire que la nuit est tombée, mais il n'en est rien. Une odeur étrange assaille les narines des voyageurs et les prend à la gorge - une puanteur lourde, fétide et métallique à la fois. Le paysage lui aussi se transforme: on quitte les plaines pour s'engager dans des marais puants, chargés d'épais roseaux rougeâtres... Les bottes s'enfoncent mollement dans une espèce de boue gluante qui adhère obstinément à la semelle, les blidis-blidis font une réapparition remarquée et viennent étancher leur soif aux veines les plus visibles de leurs victimes - lesquelles sont à moitié assommées par la chaleur et les gaz toxiques (même si elles ne le savent pas encore). Bref, le parcours n'a rien de particulièrement excitant. A plusieurs reprises, certains personnages pensent apercevoir une silhouette perdue dans la brume (un petit jet de repérage, peut-être?), mais personne ne répond à leurs appels et la mystérieuse présence s'évanouit dans le lointain. La visibilité est par ailleurs limitée à une dizaine de mètres. Les PJs croient peut-être avoir tout vu lorsqu'ils arrivent aux abords du village des brumeux.

Village... si on veut: quelques bâtisses grisâtres, frileusement regroupées autour d'un énorme complexe "l'Estomac" -, ainsi qu'une poignée de baraquements sordides. Au loin, perdus dans la brume, un semblant d'embarcadère et quelques barques dérisoires flottant sur une mer opaque. Partout, des tuyauteries gigantesques, se faufilant entre les maisons comme d'étranges serpents immobiles, enjambant parfois les petits jardins pathétiques qui se serrent contre les maisons de pierre, et finissant invariablement par s'engouffrer dans le grand bâtiment central pour y déverser leurs précieuses effluves. Il flotte sur l'ensemble une lourde impression de désolation et de tristesse. Si les PJs arrivent dans la journée, le village est comme mort: les hommes sont partis dans les marais ; les femmes et les enfants s'activent à l'intérieur de l'énorme Estomac, duquel s'échappe un curieux bourdonnement diffus. Pendant un moment, les nouveaux venus s'imagineront peut-être que l'endroit est abandonné - à en juger par l'état des bâtiments et par le silence oppressant (à peine troublé par le ressac étouffé de la mer pourtant toute proche et par l'obsédant gargouillis de l'Estomac) qui pèse sur les marais comme une chape de plomb... Edwin Tarek émet bien quelques remarques légères pour détendre un peu l'atmosphère, mais ses boutades tombent à l'eau et un calme surnaturel retombe aussitôt sur les lieux. Alors qu'ils sont prêts à rebrousser chemin, les membres du petit groupe finissent cependant par trouver quelqu'un. Une vieille femme du nom de Martha Scojvek les invite à pénétrer dans sa demeure après qu'Edwin se soit adressé à elle dans les termes les plus aimables et les plus rassurants possibles...

M'en parlez pas, ma pauvre dame...

L'aimable Martha Scojvek - 47 ans, ce qui en fait l'une des doyennes de Mortana - est donc la première "brumeuse" que les PJs vont rencontrer. Ils auraient pu plus mal tomber. La vieille femme les accueille assez chaleureusement (il faut dire qu'elle présente tous les signes d'un gâtisme avancé) et s'enquiert avec intérêt de leur identité. Edwin lui sert pour sa part

son boniment habituel ; Martha gobe le tout sans difficulté et propose à ses nouveaux amis de les présenter au chef du village "quand il rentrera des marais". Dans l'attente de l'entrevue, la conversation se prolonge et les personnages peuvent apprendre certaines informations sur le village de Métana/Mortana. En fait, tout ce qu'ils ignorent encore à l'issue de cette discussion, c'est que les émanations dégagées par le marais sont hautement toxiques (le sujet est tabou chez les brumeux)... et que ces mêmes brumeux ont coulé, voici de cela un an, un navire Værelien pour s'approprier ses richesses. La vieille Martha ponctue son discours de ragots sans intérêt (untel va mourir, untel est au plus mal - normal dans la région) et les PJs peuvent éprouver quelques difficultés à distinguer le vrai du faux dans ce véritable épanchement verbal. Il leur sera pourtant possible de glaner un certain nombre de renseignements utiles ou intéressants sur les principaux habitants du village. Les descriptions qui suivent comportent des informations que les personnages n'apprendront peut-être qu'au cours de l'aventure - s'ils finissent par les apprendre, car rien n'est moins sûr. Elles permettront également au maître de jeu d'improviser des rencontres, de camper une atmosphère, de nouer des intrigues et de gérer au mieux les événements qui ne manqueront pas d'agiter le village de Métana.

Ici, tu n'as que des amis

Vous allez maintenant faire connaissance avec les personnalités et les familles les plus marquantes ou les plus représentatives du village. Les veuves et les orphelins ne sont pas rares à Mortana - aussi le terme "famille" est-il réduit la plupart du temps à sa plus simple expression. Les décès se sont banalisés et il règne ici une atmosphère de mort et de deuil permanents ; le cimetière est de loin l'endroit le plus peuplé du village. Certaines des familles qui sont présentées ont été mêlées au sabordage du Vif-argent: sachez vous en souvenir...

Drasal Zegor - Chef du village: âgé de 38 ans, Drasal sait qu'il touche au but ; plus que deux ans à tirer et c'est la quille: il deviendra convoyeur de gaz sur les bateaux de l'armée Værelienne! Sa santé ne cesse pourtant de décliner et rien ne dit qu'il parviendra à passer le cap de la quarantaine. La perspective de sa propre mort le rend particulièrement aigri ; depuis quelques temps, il néglige ses fonctions (symboliques il est vrai) de chef du village et se désintéresse des affaires locales. Ses propos sont constamment interrompus par de sévères quintes de toux. Il ne prêtera qu'une vague attention à l'arrivée des nouveaux venus. Drasal n'a pas participé au sabordage du Vif-argent et s'il n'ira jamais jusqu'à dénoncer ses voisins, il ne fera rien non plus pour les couvrir. Il est devenu très égocentrique. Seul compte à ses yeux la possibilité de s'échapper de cet enfer. On peut le comprendre: avec l'âge, la plupart des brumeux font de ce salut hypothétique leur unique obsession.

Famille Vetozan - Aldar et Alina: en l'absence d'un homme fort à la tête de Mortana, Aldar a pris les rênes du pouvoir - enfin, si l'on peut dire: son pouvoir, en l'occurrence, se résume à présider officieusement les conseils mensuels qui se tiennent dans l'entrepôt. C'est au cours de ces assemblées que son ascendant sur les autres villageois se manifeste le plus clairement. On lui doit notamment la décision de couler le Vif-argent. Certes, il n'était pas tout seul, mais la plupart de ses voisins se sont contentés d'obéir à ce qu'il faut bien appeler des ordres. Agé de 28 ans, Aldar est un homme particulièrement robuste qui semble résister pour l'instant aux émanations toxiques des marais. Il voit d'un assez mauvais œil l'arrivée des PJs et d'Edwin Tarek, qui risquent selon lui de troubler la relative quiétude de Métana. Sa femme se contente de hocher la tête à chacun de ses propos. Son état de santé ne lui permet pas de s'opposer aux desseins de son mari même si elle est parfois loin de l'approuver.

Famille Hrudel - Igor et Dujane: Igor et son épouse, qui vivent un peu à l'écart du village, sont toujours restés fidèles à Drasal, qu'ils considèrent comme leur unique supérieur. Igor est l'un des doyens du village - il est âgé de 53 ans! Curieusement, il a toujours refusé de quitter Mortana ; cela fait pourtant 23 ans qu'il y "survit". Il faut croire que la profession de convoyeur ne le tentait guère. Aujourd'hui, il préfère mourir dans le village qui a vu naître ses enfants, même si tous, à présent, sont décédés. Igor voue une haine farouche à Aldar ; il s'est bien gardé de participer au pillage du Vif-argent et si quelqu'un à Mortana peut aller jusqu'à la délation, c'est bien lui. Par ailleurs, c'est un homme très impressionnable. Il est possible qu'Edwin s'en aperçoive et lui révèle sa véritable identité dans le seul but de le faire parler.... Igor est un petit bonhomme maigrichon - proche de la mort. Son épouse Dujane est beaucoup plus jeune que lui: elle ne s'est mariée que par intérêt. Tout le monde au village sait bien que le vieil Igor est parvenu à amasser un sérieux petit magot grâce à ses activités de contrebande. Même si cet argent ne lui sert pour l'instant à rien, Dujane guette l'instant propice pour aller tenter sa chance dans les contrées plus hospitalières du nord.

Famille Sedod - Farun et Tzelsie: ce couple a donné un sacré coup de main aux Vetozans lorsqu'il s'est agits de couler et de démembrer le navire Værelien. Agés de 26 ans, Farun et Tzelsie ne se résignent pas à la mort inéluctable qui les attend et ils comptent bien se servir du petit cristal qu'ils ont dérobé dans la cabine du capitaine à l'insu des autres villageois pour juguler le sort funeste qui les attend. Le problème, c'est qu'ils ne savent pas très bien à

quoi ce cristal peut servir. Conscients de sa nature magique, ils se contentent pour l'instant de le garder précieusement dans le petit coffre qu'ils ont caché dans leur armoire. Comme il y a de l'eau dans le gaz en ce moment entre Farun et son épouse, il est possible que cette dernière s'amourache de l'un des personnages et se mette en tête de lui révéler le secret. Voilà qui pourrait bien précipiter le dénouement de l'aventure.

Tegnhor - le vieux fou: Tegnhor observe ce qui se passe autour de lui et reste imperturbablement muet. Dans cette histoire, il joue le rôle du vieux débris auquel personne ne prête plus attention - à cause de sa prétendue surdité - mais il sait beaucoup de choses. Il est fort possible qu'il démasque rapidement Edwin et son compagnon. Si c'est le cas, il se gardera bien de s'en ouvrir aux autres villageois, lesquels de toutes façons ne le croiraient certainement pas. Il sait toute la vérité à propos du Vif-argent et même s'il désapprouve l'action des villageois, il se gardera bien de les dénoncer. Il est par contre possible qu'il essaie de les faire chanter. Qui sait alors s'il ne risque pas de lui "arriver malheur" dans les marais où il travaille toujours malgré son grand âge? Tegnhor connaît toutes les légendes de la région et se promène souvent du côté du cimetiere où a été enterrée sa compagne morte il y a des années.

Famille Bro'Agen - Vendar et Guyvel: les Bro'Agen sont l'une des familles les plus typiques du village. Autant dire qu'ils sont accablés de désespoir. Leurs frères, cousins, parents, etc. sont tous morts les uns après les autres et ils sentent bien que leur tour approche. Plus que l'idée de la mort, c'est son caractère inéluctable qui leur est insupportable. Quoi qu'ils puissent faire, les gaz toxiques des marais finiront par avoir raison du peu de santé qui leur reste, et ils le savent. Vis-à-vis des étrangers, les Bro'Agen se montrent tour à tour prévenants, aigris ou méfiants, au gré de leurs humeurs fluctuantes. Ils seront certainement très intéressés par la pseudo-combinaison protectrice d'Edwin Tarek mais leur déception n'en sera que plus vive lorsqu'ils se rendront compte qu'ils ont été dupés. Dès lors, il sera difficile pour les PJs de regagner leur confiance, même s'ils répètent qu'ils n'ont rien à voir avec le marchand. En ce qui concerne le naufrage du Vif-argent, les Bro'Agen font partie de l'immense majorité des acteurs passifs: ils n'auraient jamais osé faire ça tout seul, mais puisque (presque) tout le monde s'y est mis...

Famille Kren Hrer - Bokan et Poly: Brokan et Poly sont encore très jeunes (une vingtaine d'années). Ils sont arrivés à Metana il y a quelques mois et conservent encore toutes leurs illusions. Jeunes mariés, ils ont deux enfants et se sentent un peu comme des colons en terre promise. Au vu des conditions de travail qui leur sont imposées, ils ont commencé à déchanter quelque peu, mais ils pensent faire rapidement fortune ici avant d'aller chercher un meilleur travail sous des cieux plus cléments. Ils ignorent encore qu'ils ne seront jamais payés autrement qu'en vivres ou qu'en biens de consommation courante. C'est une tradition à Mortana. La maxime pourrait se résumer ainsi: "On s'est fait avoir, mais au moins, on ne sera pas les seuls...". Les PJs risquent de se retrouver un peu dans la même situation que ce jeune couple - même s'ils sont, bien sûr, beaucoup moins vulnérables.

Jaedar et Leïn Tildid - les deux frères: deux vieux renards... Leïn et Jaedar sont les derniers rescapés de leur famille. Ils entretiennent des relations pour le moins conflictuelles (leurs fréquentes bagarres n'étonnent plus personne dans le village) mais savent s'entraider lorsque le besoin s'en fait réellement sentir. Ce sont des travailleurs acharnés et ils connaissent tout des marais: ses dangers, ses meilleurs "coins", etc. Ce que les habitants du village ignorent, c'est que les deux frères n'hésitent pas à empiéter sur les domaines de leurs voisins pour accroître leur rendement sans trop se fatiguer - astuce qui leur permet de récolter chaque année la médaille du "meilleur ouvrier" décernée non sans un certain cynisme par les autorites Væreliennes lors de leurs missions de contrôle. Difficile de dire si Jaedar et Leïn parviennent vraiment à se satisfaire d'un tel honneur ou si leur "zèle" ne cache pas quelque sombre secret... Il faut cependant savoir que plusieurs villageois sont morts sans témoin (cause officielle du décès: attaque de pieuvre grise) pour avoir mis leur nez dans les affaires des deux frangins.

Famille Aganah - Tyur et Kulun: un couple sympathique - la bonté même. La mère Kulun est une excellente cuisinière et nombreux sont ceux, le soir venu, qui aiment se réunir dans la chaumière de Maître Tyur pour évoquer le bon vieux temps. Les PJs pourront s'en faire des amis s'ils le désirent. Les Aganah ne sont jamais avares de bons conseils ou de paroles réconfortantes et c'est souvent chez eux que l'on vient se réfugier lorsque la mort frappe. Leur porte est toujours ouverte. Les Aganah n'ont pas participé à l'agression du Vif-argent mais se garderont bien de dénoncer les habitants du village ; ces derniers le savent bien. Cela n'empêche pas le bon Tyur de faire des cauchemars toutes les nuits et de se réveiller au petit matin trempé de sueur et accablé de remords...

Al Buhrin - le Prophète: Al Buhrin est très gênant. De toute évidence, il ne veut pas se decider à mourir - ce qui arrangerait tout le monde. Les portes du conseil mensuel, où se réunissent tous les mois les principales personnalités du village, lui sont desormais fermées, ce qui n'empêche pas le vieil homme de parcourir les rues embrumées pour accabler les villageois de ses

sinistres prédictions. Le naufrage du Vif-argent ne l'a pas arrangé. D'après lui, les morts vont revenir pour réclamer vengeance. L'instant est proche! Ces informations ne sont bien sûr étayées d'aucune preuve, et Al Buhrin serait sans doute le premier étonné si ses prédictions venaient à se réaliser. Le "Prophète", comme on l'appelle, aime prendre les étrangers à témoin pour leur confier ses états d'âme - et les PJs n'échapperont pas à la règle. Derriere les apparences, ils pourront toutefois découvrir (pour peu qu'ils s'en donnent la peine) une âme tourmentée mais lucide. Al Buhrin a perdu tous les siens en quelques temps et ne s'en est jamais vraiment remis... mais il n'est pas fou. Il possède même l'unique page du journal du capitaine Kendel qui ait échappé au naufrage! Peut-être lui prendra-t-il un beau jour la fantaisie de révéler sa découverte aux PJs? L'encre est délavée, mais l'écriture est encore lisible...

Famille Oudrhal - Gert et Ousinia: quatre enfants, une grand-mère encore en vie, les Oudrhal ont eu de la chance - si l'on peut dire. Le vieux Gert a encore quelques belles années devant lui, même s'il ne lui reste plus qu'un demi-poumon. De toutes façons, il n'a pas non plus l'intention de quitter les lieux et cela fait bien longtemps qu'il a dépassé la quarantaine. Officiel-lement, il s'active beaucoup pour le bien-être de son village: il est de toutes les réunions, de tous les conseils, de toutes les initiatives (y compris celle du naufrage...). Malheureusement, le pauvre homme est soumis à la tyrannie de sa belle-mère et de sa femme qui l'accablent en permanence des pires maux de la terre et l'exhortent sans cesse à plus de fermeté. On s'aperçoit vite, en effet, que tous ses actes lui sont dictés par sa famille et qu'il ne décide de presque rien par lui-même. Sa belle-mère étant terriblement xénophobe, dans les conseils, Gert se prononce toujours "contre" les étrangers quels qu'ils soient - y compris les PJs bien entendu. Il n'a, dit-il, qu'un seul conseil à leur donner: "Foutre le camp." Qu'en pense-t-il personnellement? Rien. Il s'est arrêté de penser il y a bien longtemps. Seule la mort de sa femme (ou de sa belle-mère) pourrait le délivrer, ou tout au moins lui ouvrir les yeux.

Brendi - l'Orphelin: un enfant comme on en trouve des dizaines dans le village. A douze ans, Brendi porte déjà toute la misère du monde sur ses maigres épaules. Comme tous les orphelins, il a été recueilli par une famille, mais rien ne peut laver un deuil enduré trop jeune. Aussi pourrait-on dire que Brendi commence à "mal tourner". Pour l'instant, il se contente d'accompagner les femmes et les autres enfants dans l'Estomac mais il sait qu'il devra bientôt affronter les rigueurs des marais et cela, il ne le veut pour rien au monde. Avec une poignée d'autres garnements, il a fondé une sorte de petite société secrète dont les membres se sont jurés entraide et fidélité - jusqu'au jour où tous parviendront à s'échapper de ce véritable enfer. Autant dire que la venue d'Edwin Tarek et des PJs ouvre à tout ce petit monde des perspectives réjouissantes... mais certainement sans lendemain.

Ysenia - la Veuve Noire: rares sont les hommes de Mortana qui peuvent se vanter d'avoir su résister aux charmes ensorcelants de la troublante Ysenia. Cette jeune et sombre beauté semble un peu perdue au milieu de cette population malade et déprimée puisqu'elle affiche depuis toujours une insolente santé. Il est vrai que les femmes sont bien moins exposées que les hommes aux émanations toxiques du marais, mais cela n'explique pas tout: les brumes elles-mêmes sont néfastes et elles auraient dû avoir raison depuis longtemps de son teint de jeune fille - pour ne pas parler du reste. La plupart des époux "vertueux" de Mortana ont honoré sa couche plus d'une fois (parfois quelques jours avant leur mort) et aucun d'entre eux n'est parvenu à rayer cette expérience de son esprit. Il faut dire qu'Ysenia possède de grands talents en la matière. Malgré tous leurs efforts, les PJs ne pourront pas bénéficier de ses faveurs. Pourquoi la jeune femme semble-t-elle affectionner tout particulièrement les hommes mourants? Il ne peut évidemment s'agir d'affaires d'héritage... Par contre, il serait intéressant d'analyser le contenu de la mystérieuse petite fiole bleue que la Veuve Noire (surnom d'ailleurs injustifié car elle n'a jamais été mariée) dissimule dans l'une de ses armoires. Cet étrange sérum lui permet en effet de se "nourrir" de l'énergie vitale de ses amants lorsqu'ils sont proches de la mort - ce qui a pour effet d'accélérer leur trépas.

Access guide to the village

Voici maintenant la description des lieux les plus marquants du cadre de cette aventure: le cimetière, les marais, l'Estomac et le village lui-même.

Le cimetière: le cimetière de Mortana est un lieu particulièrement impressionnant, surtout à la nuit tombée. Installé à flanc de montagne, il est perpétuellement noyé sous une brume épaisse, si bien que les pierres tombales surgissent parfois de l'obscurité comme des ombres fantomatiques. Les lieux sont très mal entretenus. Certaines tombes viennent d'être fraîchement creusées mais la plupart semblent abandonnées. Il faut dire que les gaz des marais ont décimé des familles entières par dizaine, et que les villageois ne s'attardent jamais dans le secteur. Les ronces ont envahi la plupart des caveaux et le cimetière lui-même est entouré d'un petit muret à moitié défoncé. Il règne dans l'air une odeur nauséabonde ; certains corbeaux ont élu domicile sur les tombes, mais leurs sinistres croassements sont

souvent étouffés par la brume. Le plus curieux, c'est que la plupart des tombes ne portent pas d'inscriptions. Les habitants de Mortana, qui trouvaient cette tâche trop fastidieuse et trop déprimante, ont abandonné depuis longtemps l'idée de tenir le compte de leurs morts. Le cimetière se trouve au coeur de la plupart des légendes secrètes du village, mais il est clair que les villageois répugnent à les évoquer. A la fin du scénario, certains morts-vivants vont faire de cet endroit sinistre leur repaire de prédilection. Un an jour pour jour après le naufrage du Vif-argent, les marins de l'équipage du capitaine Kendel reviendront pour réclamer vengeance (voir "Night of the Living Dead").

Les Marais: ces vastes plaines gorgées d'humidité sont couvertes à perte de vue de longs roseaux rougeâtres. Les émanations fetides qui s'en dégagent sont extrêmement néfastes pour la santé des personnes qui y séjournent et peuvent provoquer la mort à long terme. Quiconque s'aventure dans les marais gazeux est affecté à la fois par une maladie de puissance 1d6-2 et par un poison de puissance 1d6-3 (les deux jets doivent être réalisés toutes les deux heures). Le sol des marais est relativement spongieux, ce qui rend les déplacements difficiles. Les trous d'eau sont assez fréquents: au pire, le personnage en sera quitte pour un bain forcé. Plus gênantes sont les pieuvres grises qui se dissimulent dans les roseaux et qui sont, chaque année, à l'origine de plusieurs dizaines d'accidents dont certains mortels. Le travail dans les marais est particulièrement pénible: on part dès l'aube, couvert de plusieurs épaisseurs de vêtements et armé d'une série de sondes qu'il faut ensuite enfoncer dans le sol pour localiser les poches gazeuses. Une fois cette opération effectuée, il s'agit de poser des canalisations pour extraire le gaz - canalisations qui sont reliées en cascade à des tuyaux toujours plus épais, jusqu'à l'Estomac. Ce travail d'installation et de fixation est de loin le plus important, et prend un temps assez conséquent. Trouver du gaz n'est pas difficile, encore faut-il l'acheminer à bon port. Il plane sur les marais une brume verdâtre et poisseuse qui rafraîchit l'atmosphère autant qu'elle l'obscurcit. Autre particularité: les sons sont très étouffés. Attaqués par une pieuvre grise, vous ne devrez vous en remettre qu'à votre agilité ou à vos armes. Personne ne vous entendra crier. Signalons pour finir que les brumeux ont dissimulé dans les marais de vastes portions du navire qu'ils ont coulé. H'Ragash/Tarek, s'il tombe dessus en premier, les identifiera immédiatement - et ses hypothèses s'en trouveront du même coup corroborées. Si ce sont les PJs qui font les premières découvertes, leurs conclusions seront sans doute moins directes et il leur faudra un certain temps (quelques jours ou quelques heures de recherches actives) pour comprendre qu'il s'agit des morceaux d'un navire.

L'Estomac: ce gigantesque bâtiment est le lieu de travail des enfants et des femmes de Mortana - pour ceux du moins qui sont encore en état de travailler. Cette catégorie de population est bien moins exposée que les hommes aux émanations gazeuses toxiques, mais l'atmosphère du village n'est elle-même pas très saine et les fuites de canalisations sont malheureusement monnaie courante - ce qui explique que certains enfants présentent très tôt les mêmes maladies que leurs aînés. Pour le reste, l'Estomac n'est qu'un enchevêtrement gigantesque de tuyaux en tous genres. Il y règne constamment une activité febrile rythmée par une sorte de bourdonnement assez exaspérant. Les femmes des brumeux sont chargées de veiller à la bonne marche des opérations et d'emmagasiner des centaines de milliers de mètres cubes de gaz dans les silos prévus à cet effet.

Le Village: petites bâtisses de pierre, entrepôts delabrés, embarcadère pouilleux, le village de Mortana n'offre en lui-même aucun intérêt On y remarquera cependant les petits jardinets, acculés à certaines maisons, dans lesquels la plupart des villageois cultivent des petites plantes comestibles, dans la mesure où le sol humide et ingrat le permet. Les brumeux parviennent ainsi parfois à ameliorer leur ordinaire. A noter que certains ont enterré - ou simplement entreposé - dans leur petit potager, des objets volés au dernier moment sur le Vif-argent, voire des morceaux de la carcasse du navire. L'apparence de telle ou telle poutre (là-bas, dans le petit cabanon au fond du jardin, par exemple) jurera beaucoup avec le style architectural du reste du village.

Allez-y, passez devant!

Vous trouverez dans les paragraphes qui précèdent assez d'éléments pour occuper vos joueurs pendant un bon moment. Songez à toutes les possibilités d'interaction qui vous sont offertes... Les éléments qui vous ont été présentés peuvent jouer leur rôle à tout moment: rumeurs, malveillances et rebondissements seront le lot commun des personnages dès leur arrivée au village. Au départ, nos aventuriers espèrent tout de même se dégoter un petit travail qui puisse leur permettre de quitter l'île - ou tout au moins de vivre plus confortablement pendant quelques temps. Les villageois ne font rien pour les détromper (il s'agit chez eux d'une règle d'or). Bien sûr, assurera-t-on aux nouveaux venus, le travail n'est pas de tout repos, mais il n'a rien de dementiel.. De fait, les habitants de Mortana répondront à toutes les questions qui pourront leur être posées avec une belle assurance. Les protections dont ils se couvrent? Eh bien... l'air est parfois assez frais dans les marais. Et puis, il n'est pas rare de tomber à l'eau. Autant éviter le rhume... Pourquoi le cimetière

est-il aussi copieusement garni? Parce que la population du village vieillit. Metana a connu quelques hivers très rigoureux au cours des annees précédentes et beaucoup de vieillards n'ont pas supporté le choc. Comment est-on payé? Mais en monnaie Værelienne bien sûr! Un navire débarque ici tous les mois, mais il faut parfois attendre un certain temps avant de recevoir son salaire. En fait, tout ce que les villageois espèrent, c'est que les nouveaux venus feront le sale boulot à leur place. On se battra presque pour leur présenter les meilleurs coins du marais mais pendant qu'ils s'empliront les poumons de gaz toxiques, les heureux bénéficiaires des terrains concernés pourront s'octroyer quelques journées de repos. La répartition des "terrains" de travail donnera peut-être lieu à de sévères disputes. Chacun insistera pour que les PJs viennent travailler chez lui. Pour ce qui est du paiement, les villageois essaieront d'éloigner ou d'occuper les PJs à chaque fois qu'un navire Værelien se présentera et prétexteront des retards "habituels". Ce petit manège ne prendra fin que lorsque les PJs se lasseront - à moins que les événements ne se précipitent...

Sadern H'Ragash, enquêteur

Sadern H'Ragash, plus connu sous le nom d'Edwin Tarek, représente avec son acolyte le Muet la principale énigme de ce scénario très ouvert. Que va-t-il décider de faire? En principe, ses objectifs sont clairs. Il veut d'une part obtenir la preuve que le Capitaine Teran Kendel et son équipage ont bien été victimes de la sauvagerie des brumeux ; il entend ensuite trouver où exactement ces derniers ont entreposé l'épave du Vif-argent, si toutefois il en reste quelque chose ; il espère enfin retrouver le cristal qui contient l'âme de Seriathan pour le ramener "sain et sauf" sur le continent Værelien. S'il en vient à conclure que le cristal a été brisé, Sadern risque de s'affoler. Il est en effet persuadé que l'âme qui y était emprisonnée va chercher à se réincarner dans quelque chose ou quelqu'un, même s'il n'a aucune idée précise sur le processus de réincarnation en question. Aussi, à partir du moment où les morts vivants feront leur apparition, le Værelien sera non seulement persuadé de la culpabilité des brumeux, mais abandonnera également tout espoir de retrouver le cristal. En attendant cet instant fatidique, il procédera en gros de la manière suivante (libre à vous de le faire agir de façon différente): il essaiera de discuter avec les villageois et de sympathiser avec certains d'entre eux ; il participera au travail dans les marais, mais le moins souvent possible (il connaît les propriétés de leurs vapeurs toxiques) ; il continuera à jouer son rôle de marchand désargenté et feindra de croire en une possible rétribution monétaire de ses services (même s'il est parfaitement au courant des procédures habituelles de paiement) ; il laissera son ami le Muet vagabonder innocemment dans le village (rapport tous les soirs) ; il ira peut-être jusqu'à seduire les femmes les moins décaties pour leur soutirer quelques informations supplémentaires (que se passera-t-il s'il se fait surprendre par un mari trop nerveux?); enfin, il logera au bout de quelques temps chez l'habitant qu'il jugera le plus digne de l'assister dans ses desseins et une fois dans la place, le soudoiera copieusement afin de s'attirer sa collaboration inconditionnelle et définitive. Selon la façon dont les PJs se comporteront, l'espion Værelien leur prêtera peu ou beaucoup d'attention.

Il deviendra vite évident que chacun a des choses à cacher. Dans le meilleur des cas, et si les PJs brisent la glace en premier, ils pourront peut-être s'en faire un ami, sinon un allié. Dans la pire des hypothèses, ils se rangeront sans doute du côté des brumeux et déclareront la guerre à l'enquêteur démasqué.

Ca s'passe comme ça chez les brumeux...

Voici comment devrait normalement se dérouler ce scénario: les PJs arrivent au village accompagné d'Edwin et de son acolyte. Ils font connaissance avec les brumeux et sont probablement logés chez l'un des habitants du cru. Il est probable qu'alléchés par la promesse d'une paie substantielle, ils se mettent au travail dès le lendemain. Au bout de quelques jours, ils en savent peut-être un peu plus sur les habitants et les particularités du village. Edwin, pendant ce temps, mène sa petite enquête. Les possibilités d'interactions, de révélations ou de découvertes sont alors multiples. Les événements ne se précipiteront que (1) lorsque l'enquêteur Værelien aura obtenu la confirmation de ses thèses ou (2) lorsque les morts vivants feront leur apparition - la chronologie des événements étant laissée à l'appréciation du maître de jeu - voire (3) quand les PJs eux-mêmes decouvriront quelque chose (que ce soit en fouillant chez quelqu'un ou en discutant avec les bonnes personnes...). Ensuite, eh bien... choisis ton camp, camarade! Quel que soit la décision des PJs, il est peu probable qu'une fois démasqué, Sandern H'Ragash parvienne à quitter Mortana sans leur aide. S'ils choisissent de se ranger à ses côtés, ils auront par contre toute la population du village à leurs trousses, et la course-poursuite qui risque de s'ensuivre à travers les marais leur réservera sans doute quelques belles sueurs froides.

Night of the Living Dead

Au jour J et à l'heure H, c'est-à-dire quand vous voulez mais à la tombée de la nuit, les morts vivants (une bonne douzaine au minimum) sortiront des marais et se dirigeront dans le plus grand désordre, qui vers le village, qui vers le cimetière. Ces créatures cherchent désormais le repos éternel dont elles ont été

privées et réclament vengeance Autant dire qu'il est impossible de négocier avec elles. Elles s'en prendront à tout être vivant qui se dressera sur leur chemin, PJs compris. Quand leur apparition sera un fait établi, le village se divisera en deux camps. ceux qui y croient et qui prôneront la Rédemption (Al Buhrin en tête) et les autres, qui prendront les armes et partiront courageusement en chasse. Seulement, les choses ne seront pas si simples· les morts vivants tireront profit de la brume pour attaquer leurs assassins par surprise et s'en prendront en priorité aux individus isolés, n'hésitant pas au besoin à pénétrer dans les habitations. Au bout de quelques temps, la panique la plus effroyable régnera dans le village. Les marins en haillons (certains sont encore reconnaissables pour les brumeux) semblent se multiplier et se régénérer. Qu'en est-il exactement? A vous de voir. Toujours est-il que les réactions des habitants seront sans doute plus gênantes ou dangereuses que les apparitions elles-mêmes. Au petit matin, tout ce petit monde se dirigera d'un bel ensemble vers le cimetière pour y trouver refuge... jusqu'à l'année prochaine - à moins, bien sûr, que quelqu'un ne songe à leur offrir des excuses au nom du village tout entier et à leur fournir des sépultures décentes...

Caractéristiques des PNJs

Brumeux type

Caractéristiques	
Force	8
Endurance	6
Agilité	12
Rapidité	8
Perception	12
Volonté	12
Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	10%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Artisanat	15%
Astronomie	-
Commandement	5%
Connaissance	-
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	-
Lire et écrire	25%
Marchandage	35%
Médecine	10%
Nage	25%
Repérage	15%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	12
Prestige	2

Ces chiffres correspondent aux attributions d'un individu moyen et adulte. Vous devrez minorer certains d'entre eux pour les femmes et les enfants et "booster" quelques chiffres pour les hommes forts du village. N'oubliez pas d'affecter les brumeux de maladies ou d'infections diverses. Les villageois qui se trouvent à un stade de maladie avancé ne sont bien entendu pas en état de se battre. Tous les habitants de Mortana possèdent chez eux des armes rudimentaires - couteaux, filets - et la plupart d'entre eux cachent des épées ou des arcs pour la chasse.

Sandern H'Ragash/Edwin Tarek - EnquêteurVærelien

Caractéristiques	
Force	13
Endurance	13
Agilité	14
Rapidité	14
Perception	15
Volonté	17
Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	30%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	15%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Astronomie	-
Commandement	60%
Connaissance	45%
Course	5%
Discrétion	30%
Equitation	20%
Lire et écrire	80%
Marchandage	60%
Médecine	35%
Nage	30%
Repérage	30%
Séduction	50%
Stratégie	50%
Tactique	50%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	26
Prestige	20

Sandern est armé d'une épée et d'un petit poignard ; il possède une petite fiole de poison (puissance 12) contenant 3 doses. Son acolyte, le Muet, possède les caractéristiques d'un soldat Værelien et les mêmes armes que son supérieur (poison en moins).

Les morts-vivants

Ils possèdent globalement les mêmes caractéristiques que les "Créatures morts vivantes" du Livret 1, page 20. Ils ne trouveront le repos que lorsqu'on leur aura fourni des sépultures décentes.



Fiche de personnage (Værelien)

Caractéristiques

	Base	Bonus	Magie	Total	Expérience
Force (FO)					
Endurance (EN)					
Agilité (AG)					
Rapidité (RA)					
Perception (PE)					
Volonté (VO)					

Description

Nom:
Race: Værelien
Taille:
Poids:
Couleur des yeux:
Couleur des cheveux:
Signes particuliers:

Compétences de combat

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
(1) Attaque brutale	FO							
(2) Attaque normale	AG							
(3) Attaque rapide	RA							
(4) Feinte	PE							
(5) Parade	RA							
(6) Esquive	RA							
Tir	PE							

Compétences secondaires

	Car	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
Acrobatie	AG							
Artisanat	PE							
Commandement	FO							
Connaissance	VO							
Course	EN							
Discrétion	AG							
Equitation	AG							
Lire et écrire	VO							
Marchandage	PE							
Médecine	VO							
Nage	EN							
Repérage	PE							
Séduction	FO/AG							
Stratégie	VO							
Tactique	VO							
Repérage du fluide	PE							
Capture du fluide	VO							
Libération du fluide	VO							
Repérer	PE							
Recevoir un message	PE							
Envoyer un message	VO							
Donner un ordre	VO							
Lien partiel	PE							
Lien total	VO							

Equipement et pouvoirs spécialisés

Caractéristiques secondaires

Points de vie	
Prestige	

Fiche de personnage (possédé)

Caractéristiques

	Base	Bonus	Magie	Total	Expérience
Force (FO)					
Endurance (EN)					
Agilité (AG)					
Rapidité (RA)					
Perception (PE)					
Volonté (VO)					

Description

Nom:
Race:
Taille:
Poids:
Couleur des yeux:
Couleur des cheveux:
Type de possession:

Compétences de combat

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
(1) Attaque brutale	FO							
(2) Attaque normale	AG							
(3) Attaque rapide	RA							
(4) Feinte	PE							
(5) Parade	RA							
(6) Esquive	RA							
Tir	PE							

Compétences secondaires

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
Acrobatie	AG							
Artisanat	PE							
Astronomie	PE							
Commandement	FO							
Connaissance	VO							
Connaissance des armes	VO	10%						
Course	EN							
Discrétion	AG							
Equitation	AG							
Lire et écrire	VO							
Marchandage	PE							
Médecine	VO							
Nage	EN							
Repérage	PE							
Séduction	FO/AG							
Stratégie	VO							
Tactique	VO							

Désirs

	Base	Bonus	Magie	Total	Notes
Prestige					
Richesse					
Sexe					
Violence					
Réputation					

Caractéristiques secondaires

Points de vie	
Contrôle	
Prestige	
Réputation	

Equipement et capacités spéciales

Fiche de personnage (possédé)

Capacités et limitations

Nom	Type	Numéro	Utilisation	Coût	Condition	Numéro	Coût	Total

Désirs

	Base
Prestige	
Richesse	
Sexe	
Violence	
Réputation	

Personnalité

Fiche de personnage
(Shakran ou arme pensante)

Caractéristiques

	Base	Magie	Total	Notes
Force				
Endurance				
Agilité				
Rapidité				
Perception				
Volonté				

Compétences de combat

	Base	Magie	Total	Notes
(2) Attaque normale				
(3) Attaque rapide				
(6) Esquive				
Tir				

Compétences secondaires

	Base	Magie	Total	Notes
Acrobatie				
Course				
Discrétion				
Repérage				

Caractéristiques secondaires

	Base	Magie	Total	Notes
Points de vie				
Armure				
Taille				
Réserve de fluide				
Dépense par tir				

Accessoires et options

Chapitre 16
Les intervenants

Ne nous leurrons pas, cette extension n'est pas faite pour les faiblards et les personnages que vos joueurs vont incarner ne sont pas du tout du niveau de ceux utilisés lors des précédentes extensions. Vos personnages sont des possédés qui viennent de passer 15 ans sur Tanæphis à se battre contre tout ce qui peut ressembler à un adversaire et ce, qui plus est, en étant totalement immortels. On peut donc supposer que les dangers auxquels ils vont être confrontés seront à leur mesure. N'ayez crainte: ce sera le cas.

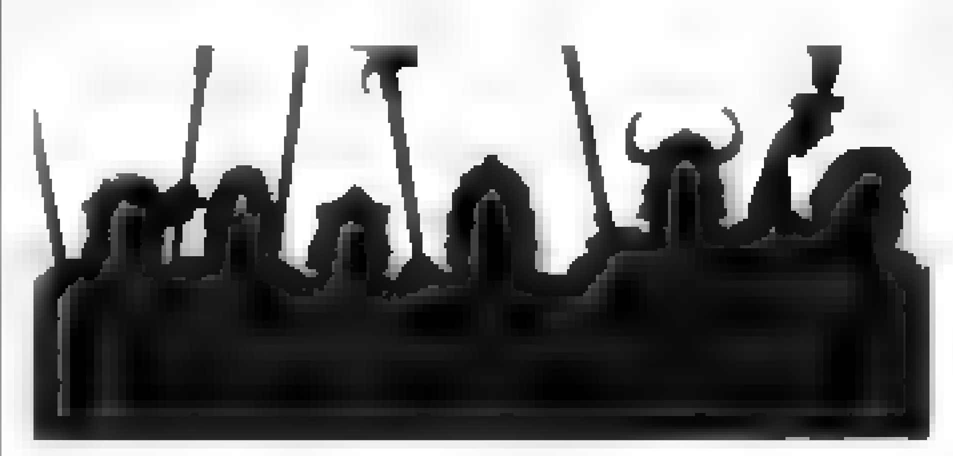
Etudions donc tout d'abord ce dont vous disposez pour créer un personnage digne de ce nom. Plusieurs cas peuvent se présenter:

- Tout d'abord, votre personnage peut être déjà possédé. Il n'aura donc qu'à calculer l'expérience acquise durant les quinze dernières années (entre la fin de la campagne "Eclat de lune" et le debut de cette nouvelle aventure) de sa vie et modifier son personnage pour lui inclure les pouvoirs acquis grâce à ce nouvel état. Ces deux types de modifications seront décrites respectivement dans les chapitres "Quinze ans de guerre" et "Les pouvoirs des possédés".

- Vous pouvez être moins chanceux et ne pas avoir atteint le seuil fatidique des 500 points. Vous pourrez booster artificiellement votre personnage en vous aidant du chapitre "Le seuil minimum" avant de vous consacrer aux modifications decrites ci-dessus (ainsi que les renvois aux chapitres "Quinze ans de guerre" et "Les pouvoirs des possédes").

- Vous pouvez aussi débarquer tout droit de Mars et n'avoir même pas un personnage de Bloodlust à votre disposition. Il vous faudra donc le créer de toutes pièces (voir livret 2 des règles de base) avant de vous reporter aux trois chapitres suivants. "Le seuil minimum", "Quinze ans de guerre" et "Les pouvoirs des possédes".

- Puisque (comme vous l'apprendrez plus loin) vos personnages possédes ne sont plus immortels sur le nouveau continent, il se peut que votre personnage passe l'arme à gauche en cours d'aventure (ou entre deux scénarios). Vous pourrez donc, à loisir, choisir d'incarner un nouveau possédé (en le créant de toutes pièces, voir directement ci-dessus) ou, chose plus originale, jouer le rôle d'un indigène issu directement de l'île où se déroule l'aventure. La création d'un tel personnage vous sera décrite précisément au chapitre "Les indigènes".



Le seuil minimum

Prenons d'abord le cas le plus critique: votre arme ne dispose pas des 500 points nécessaires pour atteindre le statut de possédé.

Les compétences et les caractéristiques du porteur ne sont reellement pas à prendre en compte (eh oui, personne n'a jamais dit que la vie de porteur était rose).

Vous devez donc artificiellement faire progresser votre arme afin que son total de points atteigne ou dépasse (legèrement) 500 points.

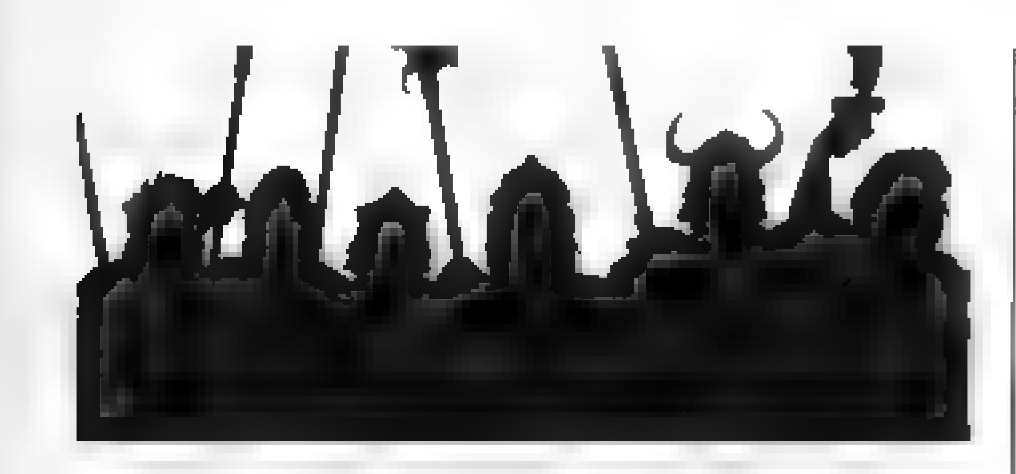
La table ci-dessous devra être utilisée autant de fois qu'il sera nécessaire pour faire progresser votre arme au-delà du seuil minimum.

d%	Pouvoir
01-35	Pouvoir principal
36-60	Pouvoir secondaire
61-70	Pouvoir exotique
71-85	Pouvoir principal associé à un pouvoir conditionnel
86-95	Pouvoir secondaire associé à un pouvoir conditionnel
96-00	Pouvoir exotique associé à un pouvoir conditionnel

N'oubliez pas de modifier le prestige de votre arme (page 22, livret 2) ainsi que son modificateur au contrôle (totalement obscène d'ailleurs !). Cette dernière valeur ne sera d'ailleurs plus très utile par la suite, à moins que votre arme et votre personnage ne soient pas fusionnés.

Note Importante: Chaque fois que le coût d'un pouvoir permettra à l'arme d'atteindre un multiple de 50 points, vous devrez la doter d'une nouvelle limitation (voir table de sélection aléatoire page 21, livret 2).

Pour résumer les choses simplement, une arme nouvellement créée et transformée artificiellement en arme de 500 points ne recevra pas moins de 8 limitations (pour les seuils de 150, 200, 250, 300, 350, 400, 450 et 500).



Quinze ans de guerre

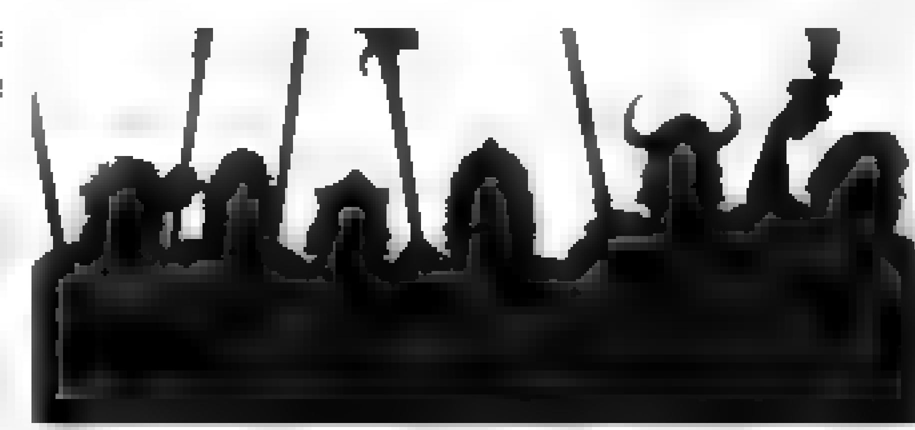
Dans le même ordre d'idée, on peut imaginer que vos personnages ne se sont pas roulés les pouces pendant 15 ans. Ils ont du combattre, explorer, séduire, en un mot: vivre. Les compétences et les caractéristiques de leur porteur doivent donc être modifiées afin de connaître les valeurs qu'ils sont parvenus à faire évoluer.

Les caractéristiques: Chaque joueur dispose de 6 points à partager parmi les 6 caracteristiques. Le maximum de 20 n'est toujours pas possible à dépasser de cette façon.

Les compétences de combat: Chaque joueur dispose de 70 points de pourcentage à répartir parmi les 7 compétences de combat. On ne peut distribuer plus de 50% dans une même compétence.

Les compétences secondaires: Chaque joueur dispose de 170 points de pourcentage à répartir parmi les 17 compétences de combat (toutes celles décrites dans les règles de base, plus celle, optionnelle, de "Connaissance des armes" décrite dans l'extension "Flocons de sang"). On ne peut distribuer plus de 50% dans une même compétence.

Les caractéristiques secondaires: Les points de vie et le contrôle devront être modifiés selon les modifications apportées aux caractéristiques. Le prestige est majoré d'une valeur globale de 100 points. La réputation devra être recalculée selon les modifications apportées au prestige de l'arme (dans le chapitre précédent) et à celui du personnage (voir ci-dessus).



Les pouvoirs des possédés

Rappelons tout d'abord que le terme de possédé est synonyme de fusionné. Il n'existe aucune différence entre les deux termes.

Passons donc aux choses sérieuses. Votre personnage est digne de tenter de se combiner avec son arme. Cette derniere est puissante et est accompagnée de son porteur depuis 15 ans. Tous les éléments sont présents pour que la terrible transformation s'opère.

La fusion est une opération terrible aussi bien pour le porteur que pour l'arme. Les deux sont obsédés par des cauchemars récurrents. Le duo est donc pratiquement KO debout durant toutes les heures du jour et secoué de spasmes durant les nuits. Ce stade dure pratiquement quinze jours. Le malus à toutes les actions tentées s'accroît de jour en jour et devra être déterminé sur la petite table suivante (n'en tenez compte que si vous continuez à jouer durant cette période).

Durée des cauchemars	Malus
Moins de 4 jours	+00%
5 à 8 jours	-10%
9 à 12 jours	-20%
13 à 15 jours	-30%
16ème jour*	+00%

*: C'est le jour de la fusion elle-même. La puissance magique de l'arme passe au-delà des cauchemars et booste les caractéristiques du personnage afin d'annuler tous les malus qui découlent de la fatigue.

Les cauchemars eux-mêmes pourront être décrits par le maître de jeu afin que le joueur s'aperçoive qu'il se passe réellement quelque chose d'important. Les cinq rêves décrits ci-dessous devront être distillés par le maître de jeu de façon progressive et dans l'ordre strict decrit ci-dessous.

Jours 1 à 3: Tu es dans le noir. Un cri d'agonie produit par ta propre gorge. L'impression d'être écrasé. Un bruit sec. Réveil en sursaut.

Jours 4 à 6: Toujours le noir total. Le cri. Il vient de ton esprit mais n'est pas poussé par ta gorge. L'impression que ton cerveau explose. Un ordre guttural. Des bruits de fouets. Réveil en sursaut.

Jours 7 à 9: Une grande surface lisse et froide sur laquelle tu t'écrases. Le sang coule à gros bouillons. La douleur est insoutenable. Un corps. Humain. Tu es certain que c'est le tien. Il s'affaisse sur lui-même, puis est projeté en arrière. Il disparaît dans le noir. Des cris, hurlés dans un langage que tu ne comprends pas. Réveil en sursaut.

Jours 10 à 12: Tu ne peux plus respirer, plus parler. Tu étouffes. Tu ne peux plus rien ressentir, ta vue se trouble. Tu n'arrives même plus à penser. Réveil en sursaut.

Jours 13 à 15: L'attente, interminable, intemporelle, infinie. Des coups. Métal sur métal. La délivrance. Chaos de lumière, de sons et de douleur. Réveil en sursaut.

Création d'un possédé

Vous devrez ensuite consulter la table page 24, livret 2, des règles de jeu afin de savoir de quel type de possédé vous allez hériter. Tout résultat inférieur ou égal à 40 ne permet pas de créer un possédé digne de ce nom. Heureusement, le modificateur minimum du d% est d'au moins +40% (le porteur et l'arme sont obligatoirement ensemble depuis plus de 3 ans).

Il ne nous reste plus qu'à étudier les différents types de possédés que vous pourrez incarner dans Bloodlust. Chaque type possède ses avantages et ses désavantages propres. Un maître de jeu particulièrement à l'écoute de ses joueurs pourra même les autoriser à choisir le type de possédé qu'ils veulent incarner (sans jeter le d%).

L'âme du porteur garde le contrôle du corps, l'âme de l'arme est latente

L'être humain reste totalement libre de ses actes. L'âme de l'arme est profondement incrustée dans son esprit et peut lui accorder tous les pouvoirs qu'elle possède de la même façon que d'ordinaire. L'âme du porteur et l'âme de l'arme peuvent continuer à lutter pour prendre ou garder le contrôle du corps mais les deux êtres sont définitivement liés et séparés de cette contrainte physique que constituait l'arme. Les valeurs de contrôle de l'arme sont cependant modifiées afin de prendre en compte le fait que l'âme de l'arme soit en retrait par rapport à celle de l'être humain.

Nouvelle valeur de contrôle de l'arme = Ancienne valeur de contrôle de l'arme / 20

En général, une arme de 500 points aura donc une ancienne valeur de contrôle de -400% et une nouvelle valeur de contrôle de -20% .

Les pouvoirs seront utilisés selon la procédure décrite au chapitre "Les pouvoirs des possédés".

L'âme de l'arme prend possession du corps du porteur, l'âme du porteur est détruite

Les caractéristiques de l'être humain restent les mêmes ainsi que ses compétences. Les pouvoirs de l'arme peuvent être utilisés normalement (même, et surtout, les pouvoirs incontrôlables) et sans aucune restriction (enfin! Plus de jet de contrôle). Cela va sensiblement réduire les interactions entre l'arme et le porteur (évidemment, puisque l'âme du porteur n'existe plus). Les désirs du personnage composite nouvellement créé sont calculés à l'aide de la petite table suivante.

Désir de l'arme	Désir du personnage créé
-3	-1 (incontrôlable)
-2	1
-1	3
+0	5
+1	7
+2	9
+3	11 (incontrôlable)

Les pouvoirs seront utilisés selon la procédure décrite au chapitre "Les pouvoirs des possédés".

L'âme de l'arme prend possession du corps du porteur, l'âme du porteur est latente

L'âme de l'arme prend le contrôle du corps et peut utiliser tous ses pouvoirs normalement. Ses caractéristiques restent les mêmes, ainsi que ses compétences. L'âme du personnage est profondément incrustée dans son esprit. L'âme du porteur et l'âme de l'arme peuvent continuer à lutter pour prendre ou garder le contrôle du corps, mais ils sont définitivement liés et séparés de cette contrainte physique que constituait l'arme. Malheureusement pour lui, le porteur n'a plus que 5% de chance de contrôler l'arme (et encore, on est gentil, vu le malus normalement réservé à ce type de test lorsque l'arme atteint les 500 points).

Les pouvoirs seront utilisés selon la procédure décrite au chapitre "Les pouvoirs des possédés".

Fonte des deux esprits

Les caractéristiques du personnage restent les mêmes, ainsi que ses compétences. Les pouvoirs de l'arme peuvent être utilisés normalement (même, et surtout, les pouvoirs incontrôlables). Les désirs du personnage nouvellement créé sont égaux à ceux calculés ultérieurement (la base du personnage et la majoration due à l'arme). C'est le type de combinaison qui offre la plus grande richesse de jeu puisque c'est un nouveau personnage qui prend vie en sacrifiant la vie des deux autres. Même si les deux âmes avaient des buts certainement contraires, les caractéristiques de contrôle n'ont plus lieu d'être.

Les pouvoirs seront utilisés selon la procédure décrite au chapitre "Les pouvoirs des possédés".

Caractéristiques particulières des possédés

Un possédé est un être apparemment humain mais qui possède des capacités de combat et de récupération énormes. Chaque possédé sera donc une sorte de compromis entre un être humain et l'arme à laquelle il est lié. Voyons donc en détail les quelques pouvoirs qui vous sont disponibles.

Santé

Les possédés sont immortels (en tout cas sur Tanæphis). Ils ne vieillissent pas et ne sont pas sujets à la maladie. Leur guérison est dix fois plus rapide que celle des humains normaux, et cela vaut aussi pour le temps de coma. Ils ne subissent jamais de séquelles de leurs blessures, mais peuvent choisir d'en conserver les cicatrices (en particulier chez les Thunks et les Sekekers). En ce qui concerne ces blessures, les effets des dégâts causant plus de 15 points ne sont pas applicables (on ne peut donc pas trancher un membre à un possédé). Les possédés deviennent aussi indestructibles que leurs anciennes armes. On ne peut pas tuer un possédé d'une simple attaque. On jette néanmoins les dés pour

déterminer l'effet de la blessure. S'il aurait dû s'agir d'un coup mortel, la durée de coma est doublée. Je vous rappelle que cette durée est égale à un centième de celle indiquée sur la table des blessures. Le possédé n'a pas à passer par une période de convalescence avant de regagner ses points de vie et il ne subit des malus à ses compétences que durant l'heure qui suit son coma. Cela ne veut cependant pas dire qu'on ne peut pas se débarrasser définitivement d'un possédé, quoiqu'on pourrait en douter.

Les possédés, s'ils sont quasiment inattaquables physiquement, restent pourtant sensibles aux drogues, poisons et épices divers (bien que leur temps de récupération soit toujours dix fois plus court). Un possédé peut être privé d'eau, de nourriture ou même d'air pour des durées 5 fois supérieures aux limites humaines. Ensuite, il entrera dans un état de coma profond d'où il pourra ressortir si on arrive à lui procurer ce dont il manque (c'est automatique pour l'air, mais nécessite un jet de Médecine pour la nourriture ou la boisson). Durant ce "coma", le possédé reste conscient. Aussi, si cet état se prolonge, le possédé peut subir de graves troubles psychologiques (similaires à ceux de Sunbeam par exemple).

Malheureusement, sur le nouveau continent, les pouvoirs magiques qui assurent leur immortalité aux fusionnés disparaissent et ces êtres magiques perdent toutes les capacités décrites ci-dessus. Après une certaine durée passée sur ce nouveau continent (ou sur l'île), ils subiront même des désagréments de plus en plus graves, mais ceci est une autre histoire (voir à ce sujet le chapitre sur l'arrivée des personnages sur l'île).

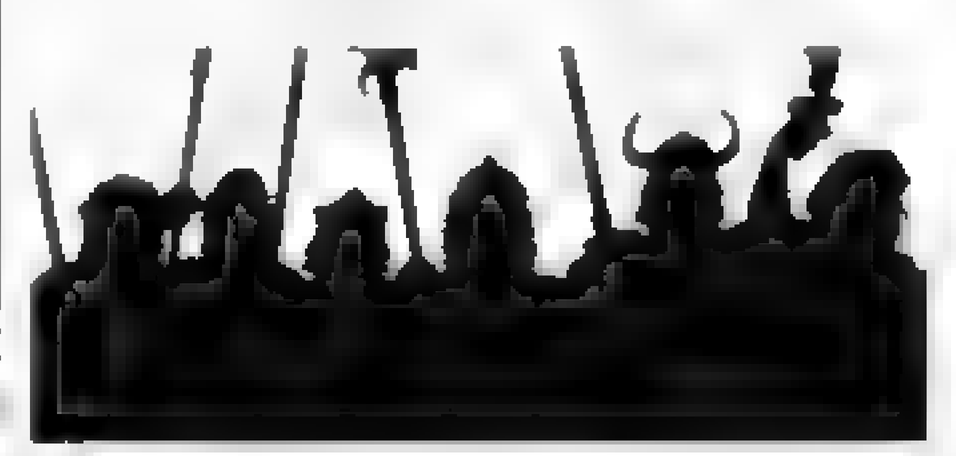
Combat

Un possédé bénéficie de plusieurs avantages en combat. Toutes ces capacités sont en sus des pouvoirs de combat normalement utilisés par l'arme et par le personnage. Elles sont aussi valables sur Tanæphis que sur la nouvelle île (ainsi que sur le continent qui s'y rapporte).

- S'il frappe avec une arme, il peut à la fois porter une attaque et utiliser un pouvoir offensif durant le même tour, à la condition qu'il soit le vecteur de ce pouvoir et non l'arme. Ex: Utiliser dans le même tour le pouvoir de Terreur (à Rapidité + Volonté + bonus éventuels) et frapper (à Rapidité + bonus éventuels).

- Il peut attaquer de sa main nue en seconde attaque en profitant des pouvoirs annexes dont il est le vecteur (ex: Poison, Mercure, Destruction, ...) avec seulement un malus de 10% pour cette attaque (au lieu de -25%/-50% pour les deux). Si cette attaque s'accompagne de l'utilisation d'un pouvoir Bio-Mécanique, ce dernier ne subit qu'un malus de 25% (sans modification pour l'attaque principale). Son arme étant son propre corps, il est plus facile de la contrôler.

- Il peut tenter de parer un coup avec son bras comme s'il s'agissait d'un bouclier. Cette parade s'effectue avec un malus de 10% (au lieu de 25%) et, si elle est réussie, retire 10 points de dommages à l'attaque. De plus, si l'arme parée n'est pas magique, elle est détruite.



Les pouvoirs des possédés

Certains pouvoirs de base des Armes-Dieux sont encore utilisés par les fusionnés. Certains autres ne le sont plus. Nous nous devons donc de les étudier en détail.

- Solidité et protection: La protection de 5 points est toujours valable et est toujours aussi incontournable. La capacité de "solidité" n'est plus prise en compte puisque, physiquement, l'arme n'est plus qu'une enveloppe vide sans aucun pouvoir (elle peut donc être cassée relativement facilement).

- Communication et lien mental: Ce pouvoir est inutile puisque, au pire, les deux âmes sont en contact permanent dans le même cerveau (au mieux, il n'existe plus qu'une seule et même âme). De plus, les fusionnés ne peuvent pas communiquer entre eux.

- Sens: Les sens restants ne sont que ceux du personnage nouvellement créé. Même si l'âme du personnage est double, les cinq sens ne sont présents qu'une seule fois dans un même corps.

Les pouvoirs des armes (quelques généralités)

Comme le laisse supposer la légende de la page 25 du livret 2 des règles, certains pouvoirs semblent nécessiter chez le possédé une modification de son apparence. En fait, rien n'est moins sûr... Il sera fait, ci-dessous, une étude cas par cas des pouvoirs et des conséquences qu'ils entraînent chez un possédé. Néanmoins, pour les possédés en général, on peut noter les règles suivantes.

- Un pouvoir ayant une manifestation d'ordinaire visible (composition, runes, couleurs...) n'entraîne pas nécessairement une modification de l'aspect du possédé. Ceci est également le cas si le pouvoir dépend d'une partie de l'arme (possession, projection de flammes...).

- Un pouvoir ayant un effet d'ordinaire visible n'entraîne pas nécessairement un effet visible lors

de son utilisation par un possédé (ex: la tronçonneuse de Tyria dans la campagne "Eclat de lune").

Néanmoins, un possédé semble pouvoir choisir de se servir d'une arme normale comme vecteur de ses pouvoirs, en modifiant l'aspect de cette arme si besoin est. Ainsi, un possédé saisissant une épée normale pourra faire se recouvrir la lame de petits crochets s'il possède la compétence Artisanat Batranoban. De même, en l'absence d'arme, un possedé peut se servir de son corps comme vecteur pour des pouvoirs ayant un effet physique. Par exemple, le pouvoir "Composition: Pierre de Lune" permet d'obtenir un bras incrusté de petits éclats de pierre de lune. Le pouvoir Poison permet de faire suinter un poison par les pores de la peau, et ainsi de suite.

Tout cela pour dire qu'un possédé peut être bardé de pouvoirs exotiques et passer à côté de vous sans que vous ne le remarquiez.

Les pouvoirs des armes (revue de détail)

Tous les pouvoirs fonctionnent comme il est indiqué pages 3 à 47 du livret 3 des règles de base, à l'exception des précisions indiquées dans le paragraphe "Modification des effets". D'autre part, l'effet visuel sur le fusionné est determiné à l'aide du paragraphe intitulé "Manifestation".

Comme vous pourrez aussi le voir, dans un soucis de clarté et de simplification, de nombreux pouvoirs (surtout ceux qui offrent des bonus aux caractéristiques et aux compétences) sont purement et simplement éliminés (une fois le bonus définitivement inscrit sur la fiche).

Absorption: Agilité

Modification des effets: Le pouvoir ne peut être utilisé que si la peau de la victime est touchée par une partie nue du corps du personnage. Un simple morceau de tissu empêche le fonctionnement normal du pouvoir. Le RU est déterminé en tenant compte du jet de toucher de l'attaque corporelle. Si le pouvoir n'est pas utilisé en combat (contre un adversaire volontaire ou incapable de se défendre), le RU est égal à 10.

Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, la partie du corps du fusionné qui touche la victime est zébrée de grosses veines jaunes.

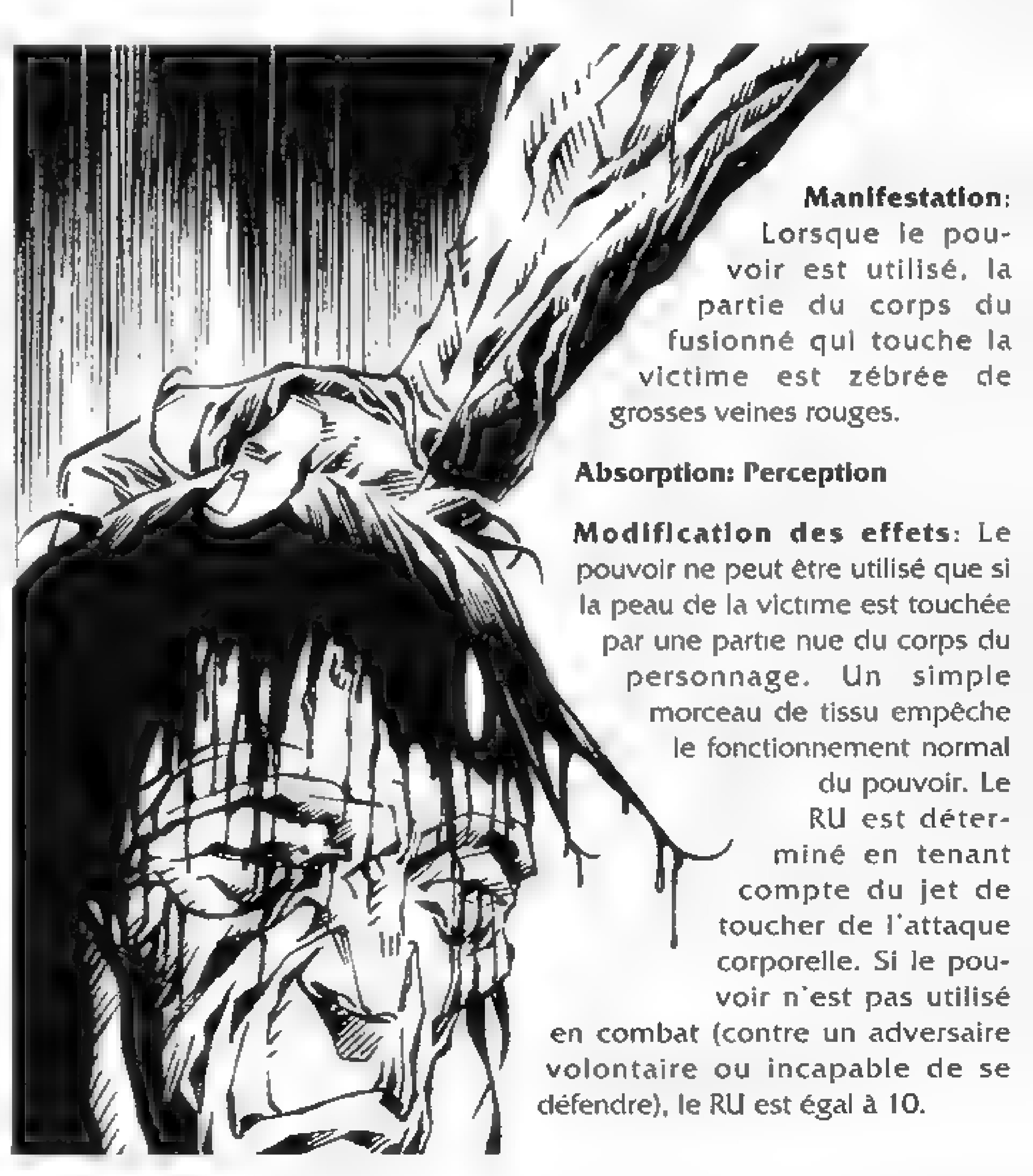
Absorption: Endurance

Modification des effets: Le pouvoir ne peut être utilisé que si la peau de la victime est touchée par une partie nue du corps du personnage. Un simple morceau de tissu empêche le fonctionnement normal du pouvoir. Le RU est déterminé en tenant compte du jet de toucher de l'attaque corporelle. Si le pouvoir n'est pas utilisé en combat (contre un adversaire volontaire ou incapable de se défendre), le RU est égal à 10.

Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, la partie du corps du fusionné qui touche la victime est zébrée de grosses veines vertes.

Absorption: Force

Modification des effets: Le pouvoir ne peut être utilisé que si la peau de la victime est touchée par une partie nue du corps du personnage. Un simple morceau de tissu empêche le fonctionnement normal du pouvoir. Le RU est déterminé en tenant compte du jet de toucher de l'attaque corporelle. Si le pouvoir n'est pas utilisé en combat (contre un adversaire volontaire ou incapable de se défendre), le RU est égal à 10.



Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, la partie du corps du fusionné qui touche la victime est zébrée de grosses veines rouges.

Absorption: Perception

Modification des effets: Le pouvoir ne peut être utilisé que si la peau de la victime est touchée par une partie nue du corps du personnage. Un simple morceau de tissu empêche le fonctionnement normal du pouvoir. Le RU est déterminé en tenant compte du jet de toucher de l'attaque corporelle. Si le pouvoir n'est pas utilisé en combat (contre un adversaire volontaire ou incapable de se défendre), le RU est égal à 10.

Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, la partie du corps du fusionné qui touche la victime est zébrée de grosses veines bleues.

Absorption: Rapidité

Modification des effets: Le pouvoir ne peut être utilisé que si la peau de la victime est touchée par une partie nue du corps du personnage. Un simple morceau de tissu empêche le fonctionnement normal du pouvoir. Le RU est déterminé en tenant compte du jet de toucher de l'attaque corporelle. Si le pouvoir n'est pas utilisé en combat (contre un adversaire volontaire ou incapable de se défendre), le RU est égal à 10.
Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, la partie du corps du fusionné qui touche la victime est zébrée de grosses veines argentées.

Absorption: Volonté

Modification des effets: Le pouvoir ne peut être utilisé que si la peau de la victime est touchée par une partie nue du corps du personnage. Un simple morceau de tissu empêche le fonctionnement normal du pouvoir. Le RU est déterminé en tenant compte du jet de toucher de l'attaque corporelle. Si le pouvoir n'est pas utilisé en combat (contre un adversaire volontaire ou incapable de se défendre), le RU est égal à 10.
Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, la partie du corps du fusionné qui touche la victime est zébrée de grosses veines bleu foncé.

Acide

Modification des effets: L'attaque peut provenir d'une arme portée par le fusionné ou être issue directement d'une partie du corps de ce dernier. Notez cependant que le décalage spécial de 4 colonnes ne peut être utilisé qu'avec une arme comme vecteur. Notez aussi que le personnage est immunisé à son propre acide.
Manifestation: Lorsque le pouvoir est issu d'une partie du corps, des trous s'ouvrent dans la peau et laissent suinter l'acide qui ronge ensuite les chairs et l'armure de l'adversaire.

Acrobatie

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'acrobatie du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Acrobatie incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en acrobatie (uniquement si cette derniere est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence d'acrobatie, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Agilité accrue (pouvoir primaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique d'agilité du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Agilité accrue (pouvoir secondaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caracténstique d'agilité du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Agilité minimum

Modification des effets: Si le fusionné ne possède pas l'agilité minimum requise à l'utilisation du pouvoir au moment où la fusion a lieu, le pouvoir est éliminé (ainsi que la présente limitation). Dans le cas contraire, c'est la limitation seule qui est éliminée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Apaisement mental

Modification des effets: Les modifications aux désirs sont permanentes et sont donc directement inscrites sur la fiche. Il ne reste plus donc qu'à préciser le pouvoir spécial utilisable une fois par jour. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Artisanat Batranoban

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'artisanat Batranoban du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Perception).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Artisanat Derigion

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'artisanat Derigion du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Perception).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Artisanat Gadhar

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'artisanat Gadhar du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Perception).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Artisanat Piorad

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'artisanat Piorad du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Perception).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Artisanat Sekeker

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'artisanat Sekeker du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Perception).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Artisanat Thunk

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'artisanat Thunk du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Perception).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Artisanat Vorozion

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'artisanat Vorozion du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Perception).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Astronomie

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'astronomie du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Attaque brutale critique

Modification des effets: Le pouvoir ne change pas. Il peut aussi bien être utilisé avec n'importe quelle arme qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Attaque brutale incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en attaque brutale (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence d'attaque brutale, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Attaque normale critique

Modification des effets: Le pouvoir ne change pas. Il peut aussi bien être utilisé avec n'importe quelle arme qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Attaque normale incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la

fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en attaque normale (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence d'acrobatie, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Attaque rapide critique

Modification des effets: Le pouvoir ne change pas. Il peut aussi bien être utilisé avec n'importe quelle arme qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Attaque rapide incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en attaque rapide (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence d'acrobatie, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Attaque brutale multiple

Modification des effets: Le pouvoir ne change pas. Il peut aussi bien être utilisé avec n'importe quelle arme qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Attaque normale multiple

Modification des effets: Le pouvoir ne change pas. Il peut aussi bien être utilisé avec n'importe quelle arme qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Attaque rapide multiple

Modification des effets: Le pouvoir ne change pas. Il peut aussi bien être utilisé avec n'importe quelle arme qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Augmentation temporaire: Agilité

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Augmentation temporaire: Endurance

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Augmentation temporaire: Force

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Augmentation temporaire: Perception

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Augmentation temporaire: Rapidité

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Augmentation temporaire: Volonté

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Aura d'invulnérabilité

Modification des effets: Effet normal.
Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, le personnage (mais pas ses armes et son équipement) rayonne d'une très faible lueur blanche dans le noir le plus complet ou par une nuit sans lune (ce qui est d'ailleurs très rare).

Aura de confusion

Modification des effets: Effet normal.
Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, le personnage (mais pas ses armes et son équipement) rayonne d'une très faible lueur verdâtre dans le noir le plus complet ou par une nuit sans lune (ce qui est d'ailleurs très rare).

Aura de contrôle

Modification des effets: Effet normal.
Manifestation: Le front et les tempes du personnage laissent apparaître de grandes veines bleu foncé lorsque le pouvoir est utilisé.

Aura de courage

Modification des effets: Effet normal.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Aura de peur

Modification des effets: Effet normal
Manifestation: Aucun effet apparent.

Aura de protection

Modification des effets: Effet normal
Manifestation: Aucun effet apparent.

Automutilation (condition)

Modification des effets: Aucune modification.
Manifestation: Le corps du personnage doit être, depuis bien longtemps, le symbole meurtri des restrictions provoquées par cette condition.

Automutilation (limitation)

Modification des effets: Le rituel matinal ne change pas.
Manifestation: Le corps doit être, une fois de plus, la preuve vivante de cette limitation.

Biomécanique: Bouche

Modification des effets: Effet normal.
Manifestation: La bouche pousse directement sur le corps du personnage (à un endroit de son choix, fixé une fois pour toutes au moment de la fusion).

Biomécanique: Crochet

Modification des effets: Effet normal.
Manifestation: Le crochet pousse directement sur le corps du personnage (à un endroit de son choix, fixé une fois pour toutes au moment de la fusion). Il est tout de même conseillé de placer cette arme biomécanique sur un des bras du personnage.

Biomécanique: Dard

Modification des effets: Effet normal.
Manifestation: Le dard pousse directement sur le corps du personnage (à un endroit de son choix, fixé une fois pour toutes au moment de la fusion). Il est tout de même conseillé de placer cette arme biomécanique sur un des bras du personnage.

Biomécanique: Infection

Modification des effets: Effet normal. Les armes enduites par ce pouvoir sont les ongles du personnage et/ou les autres excroissances biomécaniques.
Manifestation: Toute forme d'attaque utilisant ce pouvoir est recouverte de chair putréfiée qui dégage une odeur quasiment insoutenable.

Biomécanique: Mâchoires

Modification des effets: Effet normal.
Manifestation: La bouche munie de puissantes mâchoires pousse directement sur le corps du personnage (à un endroit de son choix, fixé une fois pour toutes au moment de la fusion).

Biomécanique: Oeil

Modification des effets: Effet normal
Manifestation: L'oeil pousse directement sur le corps du personnage (à un endroit de son choix, fixé



une fois pour toutes au moment de la fusion).

Biomécanique: Organes sexuels

Modification des effets: Le personnage devient hermaphrodite puisqu'il est, subitement (au moment de la fusion), doté des deux sexes. La modification au désir de sexe est un bonus permanent inscrit directement sur la fiche de personnage.
Manifestation: Les organes sexuels poussent directement sur le corps du personnage (à un endroit de son choix, fixé une fois pour toutes au moment de la fusion).

Biomécanique: Poils urticants

Modification des effets: Effet normal. Les armes enduites par ce pouvoir sont les ongles du personnage et/ou les autres excroissances biomécaniques.
Manifestation: Toute forme d'attaque utilisant ce pouvoir est recouverte de longs poils urticants.

Biomécanique: Pseudopode

Modification des effets: Le pseudopode sert de troisième main au personnage. Il est inutilisable en combat ou pour quelque action précise que ce soit. En résumé, cela ne sert pas à grand-chose. Par contre, si le pseudopode est proche de la main du personnage, ce dernier peut s'en servir pour maintenir en place une arme (voir utilisation normale du pouvoir).
Manifestation: Le pseudopode pousse directement sur le corps du personnage (à un endroit de son choix, fixé une fois pour toutes au moment de la fusion).

Bond

Modification des effets: Aucune modification.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Brouillard

Modification des effets: Le brouillard sort directement de la bouche du personnage.
Manifestation: Aucune, sauf lorsque le personnage commence à cracher des volutes de brouillard.

Chaleur

Modification des effets: Le pouvoir peut être affecté à une forme d'attaque naturelle ou à une arme portée par le fusionné.
Manifestation: Aucun effet apparent, même lorsque c'est une partie du corps qui sert de vecteur.

Chance

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement. Notez que dans les règles du jeu de base s'est glissée une erreur: le pouvoir de chance ne peut être utilisé que deux fois par jour.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Code de conduite

Modification des effets: Le code de conduite fait définitivement partie de la personnalité du fusionné.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Combat de masse

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Combat monté

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement
Manifestation: Aucun effet apparent.

Combat nocturne

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: La peau du personnage s'assombrit dès que le fusionné est plongé dans le noir (la transformation ne prend pas plus de quelques secondes).

Combat rural

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: La peau du personnage se camoufle (avec des teintes de vert et de marron) dès que le fusionné est placé dans un milieu rural (la transformation ne prend pas plus de quelques secondes).

Combat singulier

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Combat urbain

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Combinaison défensive critique

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Combinaison défensive incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Combinaison offensive critique

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.

Manifestation: Aucun effet apparent.

Combinaison offensive incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Combinaison défensive multiple

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Combinaison offensive multiple

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Commandement

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de commandement du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Commandement incontrôlé

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en commandement (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence d'acrobatie, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Communication à longue distance

Modification des effets: Le pouvoir ne sert plus à rien. Il peut être retiré de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent (et pour cause).

Compétence de combat: Attaque brutale

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'attaque brutale du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Compétence de combat: Attaque normale

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'attaque normale du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Compétence de combat: Attaque rapide

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'attaque rapide du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Compétence de combat: Combinaison Défensive

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Compétence de combat: Combinaison Offensive

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Compétence de combat: Esquive

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence d'esquive du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Compétence de combat: Feinte

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de feinte du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Compétence de combat: Parade

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de parade du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Composition: Mercure

Modification des effets: Ce pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme que sur le vecteur d'une arme corporelle utilisée.
Manifestation: La peau du personnage (et son arme lorsqu'il utilise son pouvoir sur celle-ci) prend l'apparence du mercure. De grosses gouttes se forment à certains endroits tandis que sur le reste du corps, la teinte argentée n'est que très pastel.

Composition: Obsidienne

Modification des effets: Ce pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme que sur le vecteur d'une arme corporelle utilisée.
Manifestation: La peau du personnage (et son arme lorsqu'il utilise son pouvoir sur celle-ci) prend l'apparence de l'obsidienne. La peau est noire et brillante (et plus du tout, ni souple, ni chaude) sur les bras, les genoux et/ou le front (l'arme est aussi transformée de la même façon).

Composition: Os

Modification des effets: Ce pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme que sur le vecteur d'une arme corporelle utilisée.
Manifestation: La peau du personnage (et son arme lorsqu'il utilise son pouvoir sur celle-ci) prend l'apparence d'os. Toutes les parties du corps utilisées comme arme (et l'arme dans le cas où celle-ci est utilisée) se voient recouvertes de plaques d'os blanchâtres.

Composition: Pierre d'Œphis

Modification des effets: Ce pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Toute la peau du personnage prend l'apparence d'une pierre de lune. La peau est grise et mate (et plus du tout ni souple, ni chaude) sur tout le corps.

Composition: Pierre de Nænerg

Modification des effets: Ce pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Toute la peau du personnage prend l'apparence d'une pierre de lune. La peau est grise et mate (et plus du tout ni souple, ni chaude) sur tout le corps.

Composition: Pierre de Taamish

Modification des effets: Ce pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Toute la peau du personnage prend l'apparence d'une pierre de lune. La peau est grise et mate (et plus du tout ni souple, ni chaude) sur tout le corps.

Composition: Pierre ponce

Modification des effets: Ce pouvoir fonctionne normalement et offre un bonus de 25%. Si le personnage ne possédait pas la compétence nage, il l'acquiert au niveau de base de 5% (+ bonus d'endurance).
Manifestation: La peau du personnage prend l'apparence de la pierre ponce. La peau est grise et mate (et plus du tout ni souple, ni chaude) sur tout le corps. Elle semble poreuse mais n'absorbe pas l'eau.

Connaissance Batranoban

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de connaissance Batranoban du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonte).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Connaissance Derigion

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de connaissance Derigion du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Connaissance Gadhar

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de connaissance Gadhar du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Connaissance Piorad

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de connaissance Piorad du

fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Connaissance Sekeker

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de connaissance Sekeker du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Connaissance Thunk

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la competence de connaissance Thunk du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Connaissance Vorozion

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de connaissance Vorozion du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Course

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de course du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Course incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en course (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de course, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Curiosité

Modification des effets: C'est le comportement (et donc le role-playing) du personnage qui est directement modifié.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Décrépitude

Modification des effets: Le pouvoir ne peut être utilisée qu'avec une attaque corporelle. L'orgasme ressenti par l'arme est désormais ressenti par le personnage lui-même.
Manifestation: La partie du corps utilisée pour frapper est racornie et ridée. Elle le reste définitivement.

Déplacement sur l'eau

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Déplacement temporel

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir atrophié: Prestige

Modification des effets: La modification au désir de prestige est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir atrophié: Réputation

Modification des effets: La modification au désir de réputation est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir atrophié: Richesse

Modification des effets: La modification au désir de richesse est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir atrophié: Sexe

Modification des effets: La modification au désir de sexe est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir atrophié: Violence

Modification des effets: La modification au désir de violence est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir exacerbé: Prestige

Modification des effets: La modification au désir de prestige est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir exacerbé: Réputation

Modification des effets: La modification au désir de réputation est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir exacerbé: Richesse

Modification des effets: La modification au désir de richesse est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir exacerbé: Sexe

Modification des effets: La modification au désir de sexe est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Désir exacerbé: Violence

Modification des effets: La modification au désir de violence est immédiatement inscrite sur la fiche de personnage et enlevée de la liste des pouvoirs.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Destruction

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une partie du corps qui sert de vecteur d'attaque que sur une arme utilisée par le porteur.
Manifestation: Lorsque c'est une partie du corps qui frappe, cette dernière devient dure comme de l'acier, mais ne change pas d'apparence.

Détection de la vie

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Une sorte de cadran sort littéralement du bras du personnage, donnant un look biomécanique à ce dernier.

Détection du danger

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Détection du mensonge

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Discrétion

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de discrétion du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Discrétion incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en discrétion (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de discrétion, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Disparition

Modification des effets: Le pouvoir permet au personnage de faire disparaître n'importe quelle arme, mais jamais plus d'une en même temps.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Dommages supplémentaires (pouvoir primaire)

Modification des effets: Le bonus peut être accordé soit à une arme utilisée par le personnage, soit à une partie de son corps. Le personnage peut changer de vecteur toutes les heures.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Dommages supplémentaires (pouvoir exotique)

Modification des effets: Le bonus peut être accordé soit à une arme utilisée par le personnage, soit à une partie de son corps. Le personnage

peut changer de vecteur à chaque attaque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Douleur

Modification des effets: Le bonus peut être accordé soit à une arme utilisée par le personnage, soit à une partie de son corps. Le personnage peut changer de vecteur toutes les heures.
Manifestation: Le vecteur (arme ou partie du corps) est entièrement recouvert de petites lames métalliques.

Empathie avec les animaux

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Endurance accrue
(pouvoir primaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique d'endurance du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Endurance accrue
(pouvoir secondaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique d'endurance du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent

Endurance minimum

Modification des effets: Si le fusionné ne possède pas l'endurance minimum requise à l'utilisation du pouvoir au moment où la fusion a lieu, le pouvoir est éliminé (ainsi que la présente limitation). Dans le cas contraire, c'est la limitation seule qui est éliminée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Equitation

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de équitation du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Equitation incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en équitation (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence d'équitation, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Esquive critique

Modification des effets: Le pouvoir ne change pas. Il peut aussi bien être utilisé avec n'importe quelle arme qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Esquive incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en esquive (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence d'esquive, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Esquive multiple

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Feinte critique

Modification des effets: Le pouvoir ne change pas. Il peut aussi bien être utilisé avec n'importe quelle arme qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Feinte incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en feinte (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de feinte, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Feinte multiple

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur les animaux

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur les êtres humains

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur un Alweg

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur un Batranoban

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur un Derigion

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur un Gadhar

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur un Hysnaton

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur un Piorad

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur une Sekeker

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur un Thunk

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionne uniquement sur un Vorozion

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement aléatoire

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement différé (heures)

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement différé (minutes)

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement différé (tours)

Modification des effets: La condition fonctionne normalement sur le pouvoir associé.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité la nuit

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité le jour

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les Alwegs

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les Batranobans

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les Deriglons

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les femmes

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les Gadhars

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les hommes

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent

Fonctionnement limité sur les Hysnatons

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitees de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les Piorads

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les Sekekers

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les Thunks

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Fonctionnement limité sur les Vorozions

Modification des effets: Cette limitation agit normalement sur le fusionné. De plus, ce sont toutes les actions du personnage qui sont limitées de cette façon.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Force accrue (pouvoir primaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique de force du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Force accrue (pouvoir secondaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique de force du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Force minimum

Modification des effets: Si le fusionné ne possède pas la force minimum requise à l'utilisation du pouvoir au moment où la fusion a lieu, le pouvoir est éliminé (ainsi que la présente limitation). Dans le cas contraire, c'est la limitation seule qui est éliminée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Froid

Modification des effets: Ce pouvoir ne peut être utilisé que sur une arme, en aucun cas sur une partie du corps.
Manifestation: La lame devient glaciale et prend l'apparence d'un gros bloc de glace.

Illusion

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement
Manifestation· Le corps du personnage est, de temps en temps,

parcouru de petits personnages brillants qui apparaissent et disparaissent aléatoirement. On peut supposer que 1d3 personnage(s) apparaissent toutes les heures.

Immortalité

Modification des effets: Ce pouvoir n'est plus pris en compte pour un possédé. Enlevez directement le pouvoir de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Immunité au feu

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: La peau du personnage prend une teinte orange.

Immunité au froid

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement
Manifestation: La peau du personnage prend une teinte bleue.

Immunité aux maladies

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: La peau du personnage prend une teinte verdâtre.

Immunité aux poisons

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: La peau du personnage prend une teinte verdâtre.

Initiative accrue (pouvoir primaire)

Modification des effets: C'est l'initiative du personnage lui-même qui est majorée, et ce définitivement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Initiative accrue (pouvoir exotique)

Modification des effets: C'est l'initiative du personnage lui-même qui est majorée, et ce définitivement (mais attention: le pouvoir n'est pas permanent).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Invisibilité

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Invocation d'animaux

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Les cheveux et autres poils du personnage grandissent beaucoup plus vite.

Invocation de morts vivants

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: L'apparence du personnage fusionné est cadavérique.

Invulnérabilité aux projectiles

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Le personnage est entouré d'un halo blanchâtre lorsqu'il est touché par un projectile.

Jalousie

Modification des effets: Cette limitation ne devient plus qu'une modification de sa personnalité. La limitation elle-même peut être enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Lévitation

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Lire et écrire le Batranoban

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de lire et écrire le Batranoban du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Lire et écrire le Derigion

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de lire et écrire le Derigion du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Lire et écrire le Piorad

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de lire et écrire le Piorad du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Lire et écrire le Vorozion

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de lire et écrire le Vorozion du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus de Volonté).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Lire les pensées

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Lumière

Modification des effets: La lumière sort des yeux du personnage. La portée est toujours de 10 mètres (mais c'est devenu un cône et pas une sphère). Le pouvoir n'est pas permanent mais uniquement volontaire ("allumer" ou "éteindre" ses yeux ne prend qu'un tour).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Malédiction

Modification des effets: La limitation n'est pas modifiée.
Manifestation: L'effet de la malédiction est souvent physique.

Malédiction (bénigne)

Modification des effets: La limitation n'est pas modifiée.
Manifestation: L'effet de la malédiction est souvent physique.

Malédiction (grave)

Modification des effets: La limitation n'est pas modifiée.
Manifestation: L'effet de la malédiction est souvent physique.

Marchandage

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de marchandage du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Marchandage incontrôlé

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en marchandage (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de marchandage, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Mécanique: Choc électrique

Modification des effets: Le pouvoir peut être utilisé sur une arme ou sur une partie du corps du possédé (au choix du fusionné).
Manifestation: Aucun effet apparent obligatoire, mais le fusionné peut décider que le look de l'arme ou de la partie du corps change pour prendre la forme d'un objet technologique (ou biotechnologique).

Mécanique: Lame escamotable

Modification des effets: Le pouvoir affecte une partie du corps. Il permet de faire apparaître une lame sur le corps d'un fusionné qui correspond à une épée courte.
Manifestation: La lame sort de n'importe quel endroit du corps (différent à chaque utilisation).

Mécanique: Lame tournante

Modification des effets: Le pouvoir peut être utilisé sur une arme ou sur une partie du corps du possédé (au choix du fusionné).
Manifestation: Aucun effet apparent obligatoire, mais le fusionné peut décider que le look de l'arme ou de la partie du corps change pour prendre la forme d'un objet technologique (ou biotechnologique).

Mécanique: Lame vibrante

Modification des effets: Le pouvoir peut être utilisé sur une arme ou sur une partie du corps du possédé (au choix du fusionné).
Manifestation: Aucun effet apparent obligatoire, mais le fusionné peut décider que le look de l'arme ou de la partie du corps change pour prendre la forme d'un objet

technologique (ou biotechnologique).

Mécanique: Projectile

Modification des effets: Le pouvoir peut être utilisé sur une arme ou sur une partie du corps du possédé (au choix du fusionné).
Manifestation: Aucun effet apparent obligatoire, mais le fusionné peut décider que le look de l'arme ou de la partie du corps change pour prendre la forme d'un objet technologique (ou biotechnologique).

Mécanique: Suspenseur

Modification des effets: Le pouvoir permet simplement d'augmenter la compétence d'attaque rapide du personnage de 10% et de majorer l'initiative de 2 points.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Mécanique: Transformation

Modification des effets: Le pouvoir permet au personnage fusionné de transformer une arme qu'il touche en une autre arme de son choix (uniquement des armes de corps à corps).
Manifestation: Aucun effet visible sur le personnage (uniquement sur l'arme).

Mécanique: Tronçonneuse

Modification des effets: Le pouvoir peut être utilisé sur une arme ou sur une partie du corps du possédé (au choix du fusionné).
Manifestation: Aucun effet apparent obligatoire, mais le fusionné peut décider que le look de l'arme ou de la partie du corps change pour prendre la forme d'un objet technologique (ou biotechnologique).

Médecine

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de médecine du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Médecine incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en médecine (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de médecine, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Mot de commande

Modification des effets: Cette condition n'est plus prise en compte par un possédé. Effacez-la de la fiche de votre personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent (relisez la phrase ci-dessus).

Nage

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de nage du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. De plus, si le personnage ne disposait pas de cette compétence, il l'acquiert avec un pourcentage de base de 5% (+ bonus d'Endurance).
Manifestation: Aucun effet apparent.

Nage incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en nage (uniquement si cette dernière est superieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de nage, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas contre un Alweg

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas contre un Batranoban

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas contre un Derigion

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas contre un Gadhar

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas contre un Hysnaton

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas contre un Piorad

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas contre une Sekeker

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas contre un Thunk

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas contre un Vorozion

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas la nuit

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas le jour

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas sur les femmes

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Ne fonctionne pas sur les hommes

Modification des effets: Cette condition fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Nudité (limitation)

Modification des effets: Le personnage doit être nu tout le temps. C'est aussi simple que cela.
Manifestation: Se balader à poil toute la journée et par tous les temps, ça ne vous semble pas suffisant comme effet visuel ?

Nudité (condition)

Modification des effets: Le personnage doit se mettre nu lorsqu'il souhaite utiliser le pouvoir auquel est associée cette condition.
Manifestation: Aucun effet visible, à part les coucougnettes à l'air.

Offrande

Modification des effets: Cette condition n'existe plus. Il suffit de l'effacer de la fiche de personnage. Il serait en effet assez inconvenant que le personnage se fasse une offrande à lui-même.
Manifestation: Aucune.

Ombre

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Orientation

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Un petit cadran pousse littéralement sur la peau du personnage, donnant à l'ensemble un look biomécanique impressionnant.

Parade critique

Modification des effets: Le pouvoir ne change pas. Il peut aussi bien être utilisé avec n'importe quelle arme qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Parade incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en parade (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de parade, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Parade multiple

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, aussi bien sur une arme portée par le personnage que sur une attaque corporelle quelconque.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Perception accrue
(pouvoir primaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique de perception du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Perception accrue
(pouvoir secondaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique de perception du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les

conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Perception minimum

Modification des effets: Si le fusionné ne possède pas la perception minimum requise à l'utilisation du pouvoir au moment où la fusion a lieu, le pouvoir est éliminé (ainsi que la présente limitation). Dans le cas contraire, c'est la limitation seule qui est éliminée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Peur

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le personnage a dans les yeux des centaines de petits crânes hilares. Ses traits se tirent et son visage se déforme légèrement. Mais peut-être n'est-ce qu'une illusion.

Peur incontrôlable

Modification des effets: La peur devient une caractéristique propre au personnage fusionné. La gravité de la phobie n'est cependant pas réduite.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Nænerg ascendante (limitation)

Modification des effets: La limitation ne change pas. Une petite lecture dans les règles de base de cette limitation doit vous permettre de rendre crédible le caractère d'un personnage doté d'un tel désavantage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Nænerg ascendante (condition)

Modification des effets: La condition ne change pas.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Nænerg descendante (limitation)

Modification des effets: La limitation ne change pas. Une petite lecture dans les règles de base de cette limitation doit vous permettre de rendre crédible le caractère d'un personnage doté d'un tel désavantage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Nænerg descendante (condition)

Modification des effets: La condition ne change pas.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Œphis ascendante (limitation)

Modification des effets: La limitation ne change pas. Une petite lecture dans les règles de base de cette limitation doit vous permettre de rendre crédible le caractère d'un personnage doté d'un tel désavantage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Œphis ascendante (condition)

Modification des effets: La condition ne change pas.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Œphis descendante (limitation)

Modification des effets: La limitation ne change pas. Une petite lecture dans les règles de base de cette limitation doit vous permettre de rendre crédible le caractère d'un personnage doté d'un tel désavantage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Œphis descendante (condition)

Modification des effets: La condition ne change pas.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Taamish ascendante (limitation)

Modification des effets: La limitation ne change pas. Une petite lecture dans les règles de base de cette limitation doit vous permettre de rendre crédible le caractère d'un personnage doté d'un tel désavantage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Taamish ascendante (condition)

Modification des effets: La condition ne change pas.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Phase de la lune:
Taamish descendante (limitation)

Modification des effets: La limitation ne change pas. Une petite lecture dans les règles de base de cette limitation doit vous permettre de rendre crédible le caractère d'un personnage doté d'un tel désavantage.
Manifestation: Aucun effet apparent

Phase de la lune:
Taamish descendante (condition)

Modification des effets: La condition ne change pas.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Point faible

Modification des effets: Le pouvoir peut être utilisé aussi bien avec une arme quelconque qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Poison

Modification des effets: Le pouvoir peut être utilisé aussi bien avec une arme quelconque qu'avec une attaque corporelle. Notez aussi que le personnage est immunisé à son propre poison.
Manifestation: Lorsque l'attaque est corporelle, les doigts du personnage se couvrent de petits trous d'où suinte un liquide verdâtre.

Polymorphie

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent, jusqu'au moment où le personnage se transforme.

Possession

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Les yeux du personnage ne sont pas dotés de pupilles. Cela lui donne un regard particulièrement perçant.

Précognition de combat

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Prémonition

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement, le brouillard verdâtre en moins.
Manifestation: Le personnage entre en transe lorsque le pouvoir est utilisé. Cela provoque chez le personnage une gêne entraînant un malus de 50% à tous ses jets de compétence et de combat.

Projection d'acide

Modification des effets: C'est de la bouche du personnage que sort l'acide. Notez aussi que le personnage est immunisé à son propre acide.
Manifestation: Le personnage possède une bouche complètement déformée. Il a beaucoup de mal à déglutir et ne respire que par le nez.

Projection de flammes

Modification des effets: C'est de la bouche du personnage que sortent les flammes. Notez aussi que le personnage est immunisé à son propre jet de flammes.
Manifestation: Le personnage possède une bouche complètement déformée. Il a beaucoup de mal à déglutir et ne respire que par le nez. Ses lèvres sont épaisses et la peau de son visage est très dure.

Protection accrue (pouvoir primaire)

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Protection accrue
(pouvoir exotique)

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Racisme envers les Alwegs

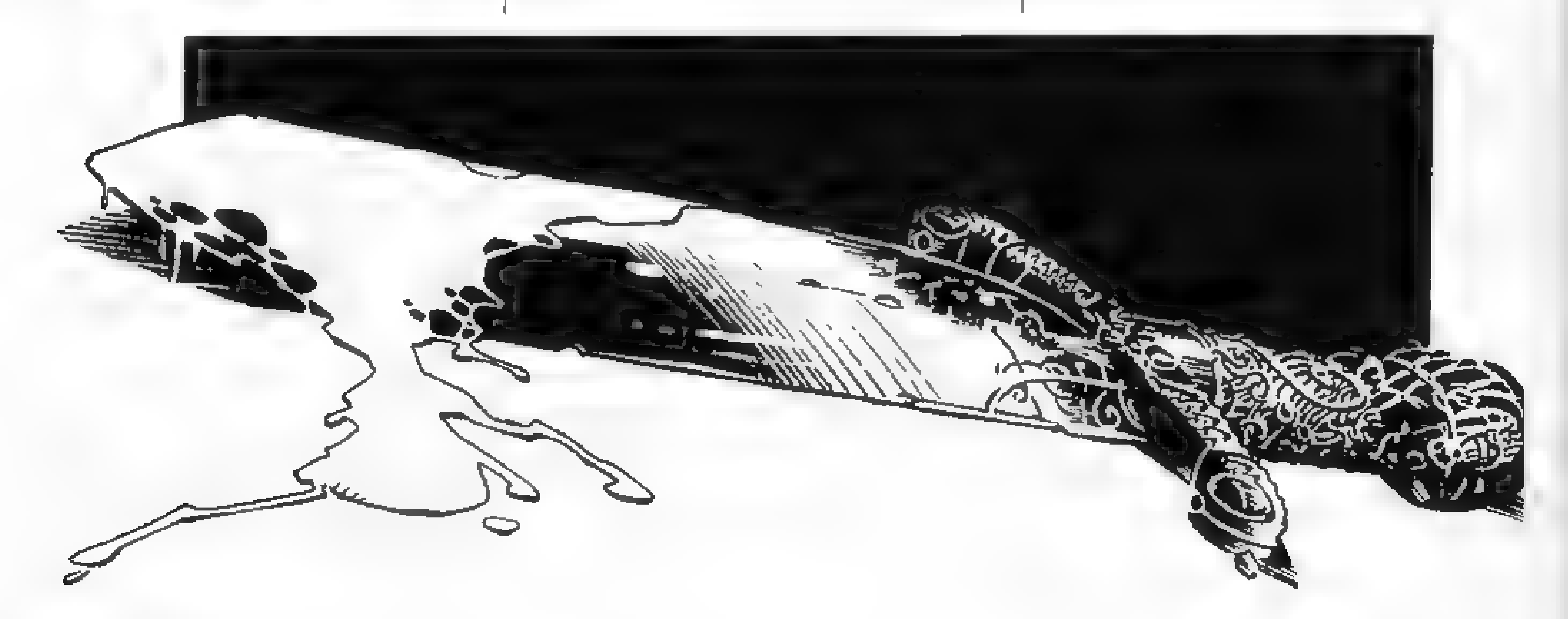
Modification des effets: Le personnage devient tout simplement raciste envers les Alwegs (et zou, une petite idée de roleplaying). La limitation est enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Racisme envers les Batranobans

Modification des effets: Le personnage devient tout simplement raciste envers les Batranobans (et zop, une petite idée de roleplaying). La limitation est enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Racisme envers les Derigions

Modification des effets: Le personnage devient tout simplement raciste envers les Derigions (et yop, une petite idée de roleplaying). La limitation est enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.



Racisme envers les Gadhars

Modification des effets: Le personnage devient tout simplement raciste envers les Gadhars (et zouk, une petite idee de roleplaying). La limitation est enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Racisme envers les Hysnatons

Modification des effets: Le personnage devient tout simplement raciste envers les Hysnatons (et hop, une petite idée de roleplaying). La limitation est enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Racisme envers les Piorads

Modification des effets: Le personnage devient tout simplement raciste envers les Piorads (et Schop, une petite idée de roleplaying). La limitation est enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Racisme envers les Sekekers

Modification des effets: Le personnage devient tout simplement raciste envers les Sekekers (et Chlop, une petite idée de roleplaying). La limitation est enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Racisme envers les Thunks

Modification des effets: Le personnage devient tout simplement raciste envers les Thunks (et plop, une petite idée de roleplaying). La limitation est enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Racisme envers les Vorozions

Modification des effets: Le personnage devient tout simplement raciste envers les Vorozions (et mop, une petite idée de roleplaying). La limitation est enlevée de la fiche du personnage.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Rapidité accrue (pouvoir primaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique de rapidité du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Rapidité accrue
(pouvoir secondaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique de rapidité du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Rapidité minimum

Modification des effets: Si le fusionné ne possède pas la rapidité minimum requise à l'utilisation du pouvoir au moment où la fusion a lieu, le pouvoir est éliminé (ainsi que la présente limitation). Dans le cas contraire, c'est la limitation seule qui est éliminée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Régénération

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Le sang semble bouillir lorsque les plaies se régénèrent. Ce n'est pas douloureux du tout pour le personnage mais cela peut être particulièrement horrifique pour les éventuels spectateurs.

Repérage

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de repérage du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Repérage incontrôlé

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en repérage (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de repérage, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Résistance à la douleur

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Résistance à la faim

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Restriction vestimentaire
(condition)

Modification des effets: Le personnage doit se conformer à cette condition chaque fois qu'il souhaite utiliser son pouvoir.
Manifestation: Aucun effet physique apparent. Le seul effet visuel vient des vêtements utilisés

Restriction vestimentaire
(limitation)

Modification des effets: Le personnage doit se conformer en permanence à cette restriction.
Manifestation: Aucun effet physique apparent. Le seul effet visuel vient des vêtements utilisés

Rituel long (minutes)

Modification des effets: Le rituel doit être effectué pour que le pouvoir qui lui est affecté fonctionne.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Rituel rapide (tours)

Modification des effets: Le rituel doit être effectué pour que le pouvoir qui lui est affecté fonctionne.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Sacrifice (condition)

Modification des effets· Le sacrifice doit être réalisé chaque fois que le pouvoir qui lui est affecté fonctionne.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Sacrifice (limitation)

Modification des effets: Le sacrifice doit être réalisé toutes les semaines, comme il est indiqué dans la description du pouvoir.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Sacrifice (fréquent)

Modification des effets: Le sacrifice doit être réalisé toutes les semaines, comme il est indiqué dans la description du pouvoir.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Sacrifice (rare)

Modification des effets: Le sacrifice doit être réalisé toutes les semaines, comme il est indiqué dans la description du pouvoir.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Sacrifice humain

Modification des effets: Le sacrifice doit être réalisé chaque fois que le pouvoir qui lui est affecté fonctionne.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Séduction

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de séduction du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Séduction incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en séduction (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de séduction, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Stase temporelle

Modification des effets: Le pouvoir peut être utilisé aussi bien avec une arme quelconque qu'avec une attaque corporelle.
Manifestation: Lorsque l'attaque est corporelle, les ongles du personnage se couvrent d'une fine couche de pierre translucide.

Stratégie

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par un bonus équivalent à la compétence de stratégie du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Stratégie incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en stratégie (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de stratégie, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Tactique

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par

un bonus équivalent à la compétence de tactique du fusionné. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Tactique incontrôlée

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche du personnage et remplacé par une valeur fixe en tactique (uniquement si cette dernière est supérieure à la compétence "naturelle" du fusionné). Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies. Notez cependant que si le personnage dispose d'un autre bonus magique à sa compétence de tactique, il pourra le rajouter à la valeur ainsi calculée.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Téléportation

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Téléportation de combat

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Terreur

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Le personnage n'a jamais de pupilles. Ses yeux sont blancs comme ceux d'un aveugle. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le personnage a dans les yeux des centaines de petits crânes hilares. Ses traits se tirent et son visage se deforme légèrement. Mais peut-être n'est-ce qu'une illusion

Tornade

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent sur le personnage.

Vampirisme

Modification des effets: Le pouvoir peut être utilisé aussi bien avec une arme quelconque qu'avec une attaque corporelle occasionnée obligatoirement avec la bouche.
Manifestation: Lorsque l'attaque est corporelle, la bouche du personnage est dotée de petites dents pointues.

Vieillissement

Modification des effets: Le pouvoir ne peut être utilisé que si la peau de la victime est touchée par une partie nue du corps du personnage. Un simple morceau de tissu empêche le fonctionnement normal du pouvoir. Le RU est déterminé en tenant compte du jet de toucher de l'attaque corporelle. Si le pouvoir n'est pas utilisé en combat (contre un adversaire volontaire ou incapable de se défendre) le RU est égal à 10.
Manifestation: Lorsque le pouvoir est utilisé, la partie du corps du fusionné qui touche la victime est zébrée de grosses veines noires.

Vision infrarouge

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Le personnage possède en permanence de superbes yeux rouges. La nuit, ils luisent dans le noir.

Vision nocturne

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Le personnage possède en permanence de superbes yeux oranges. La nuit, ils luisent dans le noir.

Voix

Modification des effets: Le personnage voit ses compétences de Marchandage, Commandement et Séduction augmenter de 10%.
Manifestation: La voix du personnage est bien plus claire et plus charismatique.

Vol

Modification des effets: Le pouvoir fonctionne normalement.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Volonté accrue (pouvoir primaire)

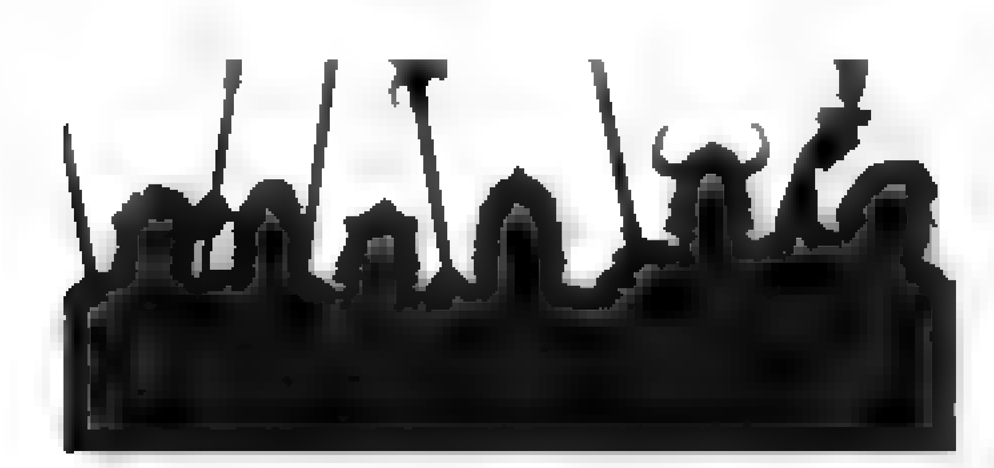
Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique de volonté du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Volonté accrue (pouvoir secondaire)

Modification des effets: Le pouvoir peut être enlevé directement de la fiche et remplacé par un bonus à la caractéristique de volonté du possédé. Exception: si le pouvoir est associé à une limitation, le bonus ne devra être pris en compte que si les conditions spéciales d'utilisation sont remplies.
Manifestation: Aucun effet apparent.

Volonté minimum

Modification des effets: Si le fusionné ne possède pas la volonte minimum requise à l'utilisation du pouvoir au moment où la fusion a lieu, le pouvoir est éliminé (ainsi que la présente limitation). Dans le cas contraire, c'est la limitation seule qui est éliminee
Manifestation: Aucun effet apparent.



Modifications en dehors de Tanæphis

Tous les pouvoirs et toutes les capacités décrits dans les chapitres précédents ne sont valables que sur Tanæphis. Plus les personnages se rapprocheront du continent de Væriel, plus ils perdront leurs pouvoirs. Cette perte de puissance est progressive et on estime, par exemple, qu'elle se produit imperceptiblement entre chaque île ou continent. Passons maintenant en revue toutes les modifications qui vont s'opérer en cours de jeu.

Pouvoirs, limitations et conditions

Tous ces pouvoirs fonctionnent comme ils ont été préalablement décrits ci-dessus.

Les capacités de combat spéciales

Tous les pouvoirs décrits au chapitre "Caractéristiques particulières des possédés, paragraphe combat" ne sont pas affectés par l'endroit où se trouve le possédé.

Besoin de respirer

Dès leur arrivée sur Sulustan, les personnages ne possèdent plus leur capacité d'être cinq fois plus résistants au manque d'air. Ce pouvoir n'est pas non plus valable sur Væriel.

Besoin d'eau et de nourriture

Sur Sulustan, les possédes ont besoin de deux fois moins de nourriture (au lieu de cinq fois moins). Sur Væriel, ce pouvoir n'est pas valable du tout.

Résistance aux drogues, poisons et épices

La résistance aux drogues, poisons et épices n'est valable que sur Tanæphis et Sulustan. Le pouvoir disparaît sur Væriel.

Vitesse de guérison

Les possedés guérissent dix fois plus vite sur Tanæphis. Ce pouvoir disparaît dès leur arrivée sur Sulustan et n'est pas non plus valable sur Væriel.

Résistance aux maladies

Les possédés sont immunisés aux maladies sur Tanæphis. Ce pouvoir disparaît dès leur arrivée sur Sulustan et n'est pas non plus valable sur Væriel.

Les coups mortels

Ils ne peuvent tuer les personnages sur Tanæphis. Ils peuvent normalement provoquer la mort dès leur arrivée sur Sulustan (cela reste valable sur Væriel).

Les séquelles

Elles n'affectent les possédés ni sur Tanæphis (les cicatrices peuvent être conservées, au choix du personnage), ni sur Sulustan. Elles prennent effet normalement sur Væriel.

La convalescence

Elle est inutile sur Tanæphis. Elle est normalement appliquée sur Sulustan et sur Væriel.

Les malus lors de la convalescence

Ils sont ignorés sur Tanæphis et sur Sulustan. Ils sont normalement appliqués sur Væriel.

Vieillissement

Lorsque les possédés posent la première fois les pieds sur Sulustan, ils doivent s'apercevoir que quelque chose ne va pas. En effet, dès que les possédés se trouvent en vue de cette île, ils recommencent à vieillir normalement. Ce n'est évidemment pas vraiment perceptible au début, mais, quelque part, les personnages sentent que quelque chose ne va pas. Généralement (après le premier combat ou les premières blessures), ils penseront que ce sont simplement les conséquences de la perte des quelques pouvoirs indiqués ci-dessus. Plus tard seulement, ils se sentiront vieillir.

Pire encore, s'ils parviennent sur Væriel, ils commenceront à rattraper leur âge réel à vitesse grand V. Ils vieilliront en effet dix fois plus vite que la normale, jusqu'au moment où ils rattraperont leur âge réel. Rappelons que cet âge réel est celui du personnage au moment où il est devenu possédé, majoré de la durée de vie dudit possédé depuis ce jour béni.

Ces deux types de vieillissement s'accompagneront cependant d'effets très visibles comme la perte de cheveux, l'apparition de cheveux blancs, la chute de quelques dents, l'apparition de nombreuses rides (même s'ils ne subissent aucun malus, les personnages penseront peut-être qu'ils sont en train de se décomposer sur place)

Dans les deux cas, le vieillissement n'est cependant pas irrémédiable. Voir à ce sujet le chapitre "Humanisation".

Désirs incontrôlés

Dès que les personnages posent les pieds sur Sulustan, ils subissent des malus progressifs s'ils sont victimes de désirs incontrôlés. On ne sait pas vraiment pourquoi cela a lieu, mais ce qui est sûr, c'est que cette île (et le continent qui se trouve au-delà) n'aime pas les individus qui sortent des normes. Les malus exacts dépendent des désirs en question.

Désir de sexe incontrôlé: Le possédé devient petit à petit impuissant. Au bout de quelques jours, il ne peut plus avoir aucune relation sexuelle convenable. Sur Væriel, le possédé devient, en plus, incontinent.

Désir de violence incontrôlé: Le personnage est affecté par de graves crises de rhumatismes. Durant ces périodes, le possédé subit un malus de 10% à toutes ses sompétences physiques. Ces crises ont lieu environ une fois par semaine (et pendant 2d10 heures). Sur Væriel, les crises sont plus fréquentes (tous les deux jours) et le malus est de 25%.

Désir de richesse incontrôlé: Le personnage est affecté par de graves crises de nerfs qui le font trembler de tout son corps. Durant ces périodes, le possédé subit un malus de 25% à toutes les compétences qui demandent un tant soit peu de précision. Ces crises ont lieu environ une fois par jour (et pendant 1d10 minute). Sur Væriel, les crises sont plus fréquentes (toutes les quatre heures) et le malus est de 50%.

Désir de prestige incontrôlé: Le possédé est affecté par de graves maux de tête. Durant ces périodes, le possédé subit un malus de 5% à toutes ses compétences. Ces crises ont lieu environ une fois par semaine (et pendant 1d4 jours). Sur Væriel, les crises sont plus fréquentes (tous les quatre jours) et le malus est de 10%.

Désir de réputation incontrôlé: Le possédé est affecté par de graves crises de folie furieuse. Durant ces périodes, le possédé subit un malus de 10% à toutes ses compétences (sauf les compétences de combat) et, s'il combat, doit sélectionner ses options de combat en jetant 1d4. Les crises ont lieu environ une fois par jour et durent 1d10 minute(s). Sur Væriel, les crises sont plus fréquentes (toutes les quatre heures) et le malus est de 25% (en combat, le personnage doit choisir à tous les rounds l'attaque brutale).

Humanisation

Les possédés peuvent tenter de palier les quelques inconvénients décrits ci-dessus (juste ci-dessus, c'est-à-dire uniquement les problèmes de vieillissement et de malus dus aux désirs incontrôlés). Mais pour cela, il faut que le possédé passe de plus en plus pour un être humain tout à fait normal. Il doit se fondre à la personnalité de tout un chacun afin de s'humaniser de plus en plus. Malheureusement, il est fort probable que cette humanisation ne soit pas du goût de nombre de joueurs. Qu'ils agissent à leur guise: un jour, la mort viendra les chercher avec sa faux et ce jour-là, il sera trop tard pour faire quoi que ce soit.

L'humanisation d'un personnage est une chose très difficile à quantifier et ne doit pas être une suite de calculs aussi précis que fastidieux. En général, plus le personnage agira comme un être humain normal, plus il gagnera de "points d'humanité" (merci whog-shrog). Plutôt que de créer un barème compliqué, laissez-moi vous donner quelques guides rapides et faciles à utiliser.

- Ne pas utiliser un pouvoir magique, alors qu'il était évident de le faire. Exemple type: le personnage construit un radeau de fortune pour traverser une rivière au lieu de marcher sur l'eau grâce au pouvoir exotique du même nom. Autre exemple: utiliser un pouvoir d'attaque critique ou d'attaque multiple dans un combat où la vie du personnage n'est pas mise en danger. Chaque pouvoir non utilisé rapporte environ 10 points d'humanité.

- Essayer de communiquer avec un Værelien sans utiliser les pouvoirs de son arme peut rapporter quelques points d'humanité (1 à 5 points par conversation importante). Voir, pour plus de précisons, les règles concernant l'art de se faire comprendre quelque part dans cette extension.

- Avoir des sentiments humains. Cela peut aller d'épargner la vie d'un adversaire (15 points) au simple fait d'aider un humain alors qu'il n'y a rien à gagner à le faire (30 points). On peut aussi imaginer: tomber amoureux (90 points) (réellement, pas juste avoir envie de tirer son coup) ou éprouver de la peine (60 points) (voire pleurer...). Le gain de points d'humanité est très variable dans ces cas-là et le maître de jeu peut modifier de façon importante le gain indiqué ci-dessus selon les circonstances (en général, plus le personnage était cruel et égoïste, plus il recevra de points). Dans le même ordre d'idée, plus le maître de jeu estime que le sentiment est téléphoné, moins il rapportera de points.

- Plus le personnage tentera de savoir qui il est, en interrogeant un Stilfari'n (50 points) ou en consultant des livres d'histoire (100 points) Værieliens par exemple, plus il gagnera un peu d'humanité puisqu'à l'origine, toutes les armes étaient, je vous le rappelle, des êtres humains (et Værieliens qui plus est). Ce gain devra être majoré ou minoré selon que les renseignements obtenus seront importants ou pas. Interroger un Stilfari'n pour lui faire avouer l'emplacement d'un convoi de colons ne rapporte rien.

Il faut noter que rester un être supérieur cruel et violent ne fait perdre aucun point puisqu'à la base on prend comme principe que tous les possedes sont de ce type.

Inutile de faire remarquer au maître de jeu que vous vous tenez désormais très bien à table dans une auberge et que votre Chagar (qui n'a d'ailleurs pas bien apprécié le voyage) ne se nourrit plus de l'habitant. C'est en faisant des actes positifs que vous progresserez.

Chaque possédé pourra ensuite dépenser ses points d'humanité pour contrer les effets du vieillissement et des désirs incontrôles.

Il consultera donc les quelques descriptions suivantes afin de savoir ce qu'il peut réaliser avec son petit pécule si difficilement obtenu. Tout point dépensé de cette façon est définitivement perdu.

- 1 point d'humanité permet à un possédé de ne pas vieillir pendant une journée.

- 10 points d'humanité permettent à un possédé d'éviter une crise due à un désir incontrôlé (sauf le désir de sexe). Les points doivent être dépensés au moment où la crise apparaît.

- 50 points d'humanité permettent à un possédé d'éliminer les malus dus à un desir incontrôlé de sexe et ce pendant un mois.

- 500 points d'humanité permettent à un possédé d'éliminer définitivement les malus et les crises occasionnées par un désir incontrôlé (et un seul).

- 1000 points d'humanité permettent à un possédé de redevenir immortel.

De l'art de bien se faire comprendre et de bien s'exprimer

Il est un problème qui ne tardera pas à se poser à partir du moment où les personnages-joueurs auront mis le pied (voire les deux) sur Sulustan : celui de comprendre et de se faire comprendre. En effet, sur Sulustan, les gens parlent le Værelien là où il y a des Væreliens et des langages aussi exotiques qu'incompréhensibles ailleurs

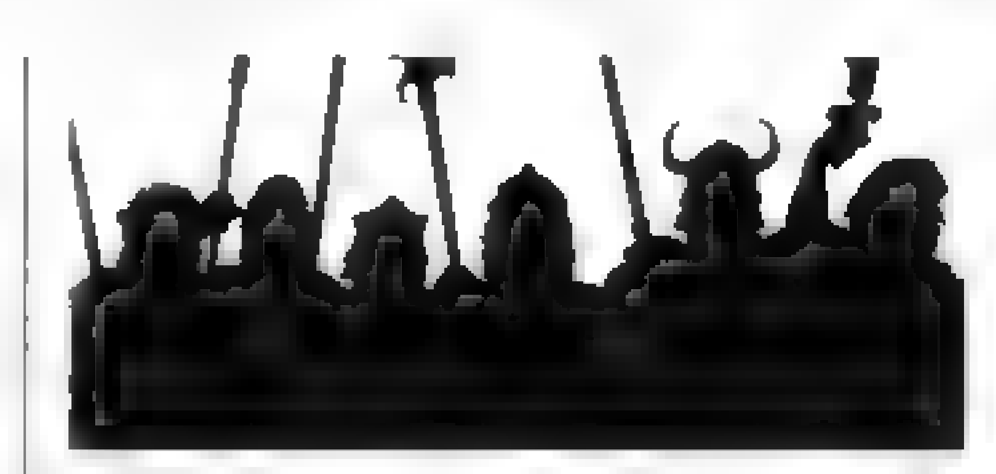
A priori, les personnages-joueurs n'entendent rien au Værelien et le parlent encore moins. Mais a priori seulement. Souvenez-vous en effet que les personnages-joueurs sont des fusionnés et que l'âme de l'arme de chacun appartenait il y a bien longtemps à un Værelien.

Il n'y a rien d'extraordinaire donc à ce que chaque arme se souvienne de son ancienne langue et soit bientôt en mesure de la comprendre et de la parler.

Naturellement, les porteurs (si le terme convient encore) seront les premiers à profiter de ce phénomène sans parvenir à l'expliquer. En fonction des modalités selon lesquelles l'âme de l'arme et celle du porteur cohabitent, ce dernier s'exprimera plus ou moins facilement en Værelien. Ainsi, si l'âme de l'arme est latente, le porteur sera bien plus hermetique au Værelien que si sa propre âme était latente (suis-je bien clair ?). De même, si l'âme du porteur est détruite, ce dernier parlera le Værelien couramment au bout de quelques jours passés sur Sulustan au contact de Væreliens.

Tout cela ne permet pas aux personnages-joueurs de comprendre les nombreux langages des indigènes sulustaniens. C'est vrai.

Qu'ils se débrouillent.



Les indigènes

Si vos personnages passent de vie à trépas sur Sulustan, il est très improbable que le joueur puisse refaire de toute pièce un fusionné. Il pourra donc, s'il le désire, créer un indigène du cru. Ce personnage ne sera pas aussi puissant qu'un fusionné (et de loin), mais pourra donner un intérêt certain à la suite des aventures. De plus, les quelques descriptions qui suivent devraient vous permettre de créer de toute pièce des indigènes réalistes pour vos scénarios.

Dans toutes les descriptions suivantes, on n'oubliera pas de rajouter aux caractéristiques, aux compétences de combat et aux compétences secondaires un certain nombre de points. La petite liste ci-dessous devrait vous donner une idée des valeurs disponibles pour créer des personnages en accord avec le reste de l'extension.

Caractéristiques	
Guerrier vétéran	2
Elite	4
Chef de guerre	6
Personnage-joueur	10
Compétences de combat	
Guerrier vétéran	10%
Elite	30%
Chef de guerre	50%
Personnage-joueur	80%
Compétences secondaires	
Guerrier vétéran	20%
Elite	50%
Chef de guerre	80%
Personnage-joueur	120%

Vous trouverez ensuite les caractéristiques des principales armes et armures utilisées par la tribu en question.

Les Kharagras

Les Kharagras vivent dans la forêt haute. Ils sont grands et minces. Leurs femmes sont d'une beauté à couper le souffle. Ils sont semi-nomades et vivent dans des maisons construites dans les arbres.

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	12
Agilité	14
Rapidité	12
Perception	14
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	10%
Tir	10%
Compétences secondaires	
Acrobatie	50%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	10%
Connaissance	-
Course	10%
Discrétion	30%
Equitation	-
Lire et écrire	-
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	-
Repérage	30%
Séduction	40%
Stratégie	10%
Tactique	30%

Ils utilisent des armes de pierre (épieu, hache de combat, poignard) et portent des armures de bois (protection: 5) ou de cuir (protection: 3).

Les Kyuss

Les Kyuss vivent aussi dans la forêt haute. Ils sont généralement de taille moyenne. Kyuss et Kharagras sont des ennemis héréditaires.

Ils sont totalement nomades. Ils utilisent souvent des pièges pour capturer leurs proies.

Caractéristiques	
Force	10
Endurance	12
Agilité	12
Rapidité	14
Perception	16
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	15%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	50%
Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Artisanat*	20%
Astronomie	-
Commandement	10%
Connaissance	-
Course	10%
Discrétion	30%
Equitation	-
Lire et écrire	-
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	-
Repérage	30%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	20%

*: L'artisanat Kyuss correspond à la fabrication des pièges.

Ils utilisent des armes de pierre (épieu, hache de combat, poignard), des arcs courts et portent des fourrures (protection: 2) ou du cuir (protection: 3).

Les Traphegs

Les Traphegs vivent dans les plaines sanglantes. On les trouve le plus souvent entre la chaîne volcanique, la forêt haute et l'Obek. Ils sont plutôt petits et robustes. Ils sont sédentaires et élèvent des chèvres. Leurs règles sociales sont très compliquees.

Caractéristiques	
Force	14
Endurance	16
Agilité	10
Rapidité	10
Perception	12
Volonté	12
Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	25%
Tir	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat*	20%
Astronomie	-
Commandement	10%
Connaissance**	40%
Course	30%
Discrétion	20%
Equitation	-
Lire et écrire	-
Marchandage	15%
Médecine	10%
Nage	-
Repérage	20%
Séduction	15%
Stratégie	5%
Tactique	5%

*: L'artisanat Trapheg correspond à une forme rudimentaire d'elevage et d'agriculture.
**: La connaissance Trapheg correspond à la connaissance de leurs pratiques sociales complexes.

Ils utilisent des armes de bronze (épée courte, épée longue, francisque, massue, etc.) et portent des armures de cuir (protection: 3).

Les Barbelangs

Les Barbelangs vivent dans les plaines sanglantes, au nord de l'Obek. Ils sont presque tous grands et larges d'épaules. Les Barbelangs sont des nomades et utilisent des chevaux pour se déplacer. Ils sont des forgerons réputés et utilisent des armes d'acier

Caractéristiques	
Force	16
Endurance	16
Agilité	10
Rapidité	10
Perception	12
Volonté	14
Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	20%
Parade	10%
Tir	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat*	30%
Astronomie	-
Commandement	20%
Connaissance	-
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	40%
Lire et écrire	-
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	-
Repérage	20%
Séduction	15%
Stratégie	20%
Tactique	20%

*: L'artisanat Barbelang correspond au travail du fer.

Ils utilisent des armes de bronze (épée courte, épée longue, espadon, francisque, hache à deux mains, massue, lance, etc.) et portent des armures de cuir (protection: 3).

Les Farlorrens

Les Farlorrens sont disséminés partout dans les plaines sanglantes. Ils sont petits, chétifs et restent chauves toute leur vie. Ils ne pratiquent ni l'élevage ni l'agriculture mais possèdent un pouvoir particulier: celui de rendre comestible la sève de l'agaral.

Caractéristiques	
Force	8
Endurance	8
Agilité	12
Rapidité	14
Perception	14
Volonté	16
Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	15%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	5%
Connaissance*	(40%)
Course	15%
Discrétion	20%
Equitation	-
Lire et écrire	-
Marchandage	20%
Médecine	30%
Nage	-
Repérage	20%
Séduction	10%
Stratégie	5%
Tactique	5%

*: L'artisanat Farlorren correspond à la pratique qui permet de rendre l'agaral comestible. Il n est connu que d'un seul individu par tribu (de 20 personnes en général). Un personnage-joueur Farlorren ne pourra donc normalement pas bénéficier de cette compétence

Les Farlorrens ne sont généralement pas armés et ne portent pas d'armure.

Les Hayjonnis

Les Hayjonnis sont des nomades du désert. Ils se déplacent la nuit et dorment le jour. Ils sont trapus et résistants. Leur peau est tannée et leurs yeux sont plutôt petits.

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	16
Agilité	10
Rapidité	10
Perception	8
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	15%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	15%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	15%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	15%
Connaissance	-
Course	20%
Discrétion	25%
Equitation	-
Lire et écrire	-
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	-
Repérage	30%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	15%

Les Hayjonnis sont armés d'épieux à pointe de silex et portent des armures en peau d'Iguax (protection: 6).

Les Briizs

Ces indigènes vivent dans les forêts. Ils sont sédentaires et ont développé un art de la chasse basé sur la discrétion et la rapidité. Ils sont cannibales et, bien que calmes, relativement féroces en combat.

Caractéristiques	
Force	8
Endurance	12
Agilité	14
Rapidité	16
Perception	12
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	25%
Esquive	20%
Feinte	15%
Parade	5%
Tir	40%
Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Artisanat*	5%
Astronomie	-
Commandement	10%
Connaissance	-
Course	30%
Discrétion	50%
Equitation	-
Lire et écrire	-
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	-
Repérage	35%
Séduction	15%
Stratégie	10%
Tactique	20%

*: L'artisanat Briiz correspond à la fabrication du poison foudroyant dont ils enduisent les projectiles de leurs sarbacanes.

Les Briizs sont armés de javelots et de sarbacanes et ne portent pas d'armure.

Les Kendhalls

Les Kendhalls sont pacifistes par nécessité et troglodytes par nature. Ils ne représentent pas une faction importante sur Sulustan.

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	12
Agilité	10
Rapidité	10
Perception	14
Volonté	14
Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	
Connaissance	-
Course	10%
Discrétion	10%
Equitation	-
Lire et écrire	10%
Marchandage	20%
Médecine	15%
Nage	-
Repérage	20%
Séduction	10%
Stratégie	5%
Tactique	5%

Les Kendhalls ne sont généralement pas armés et ne portent pas d'armure.

Les Bathakis

Ces montagnards sont petits, trapus, muscles, agiles et souples. Ils connaissent parfaitement bien la montagne. Ce sont des grimpeurs-nés et des êtres sanguinaires et brutaux. Ils comptent parmi les meilleurs guerriers de Sulustan.

Caractéristiques	
Force	14
Endurance	16
Agilité	10
Rapidité	10
Perception	12
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	10%
Tir	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	25%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	15%
Connaissance*	25%
Course	10%
Discrétion	20%
Equitation	-
Lire et écrire	-
Marchandage	10%
Médecine	10%
Nage	-
Repérage	20%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%

*: La connaissance Bathakis correspond à la connaissance des montagnes du centre de Sulustan.

Les Bathakis sont généralement armés de frondes et d'épieux et sont vêtus de fourrures (protection: 2)

Les Chanéens

Les Chanéens vivent uniquement dans la plaine qui s'étend au nord du Bras Bouillonnant. Ce peuple est né après la catastrophe, de la réunion des tous les survivants. Les Chanéens ne présentent donc aucune particularité physique. On trouve chez eux les traces de leurs ancêtres Traphegs, Barbelangs et Farlorrens.

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	14
Agilité	10
Rapidité	10
Perception	12
Volonté	12
Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Artisanat*	20%
Astronomie	-
Commandement	10%
Connaissance**	20%
Course	25%
Discrétion	25%
Equitation	-
Lire et écrire	10%
Marchandage	25%
Médecine	10%
Nage	-
Repérage	20%
Séduction	15%
Stratégie	5%
Tactique	5%

*: L'artisanat Chanéen correspond à une forme rudimentaire d'élevage et d'agriculture.

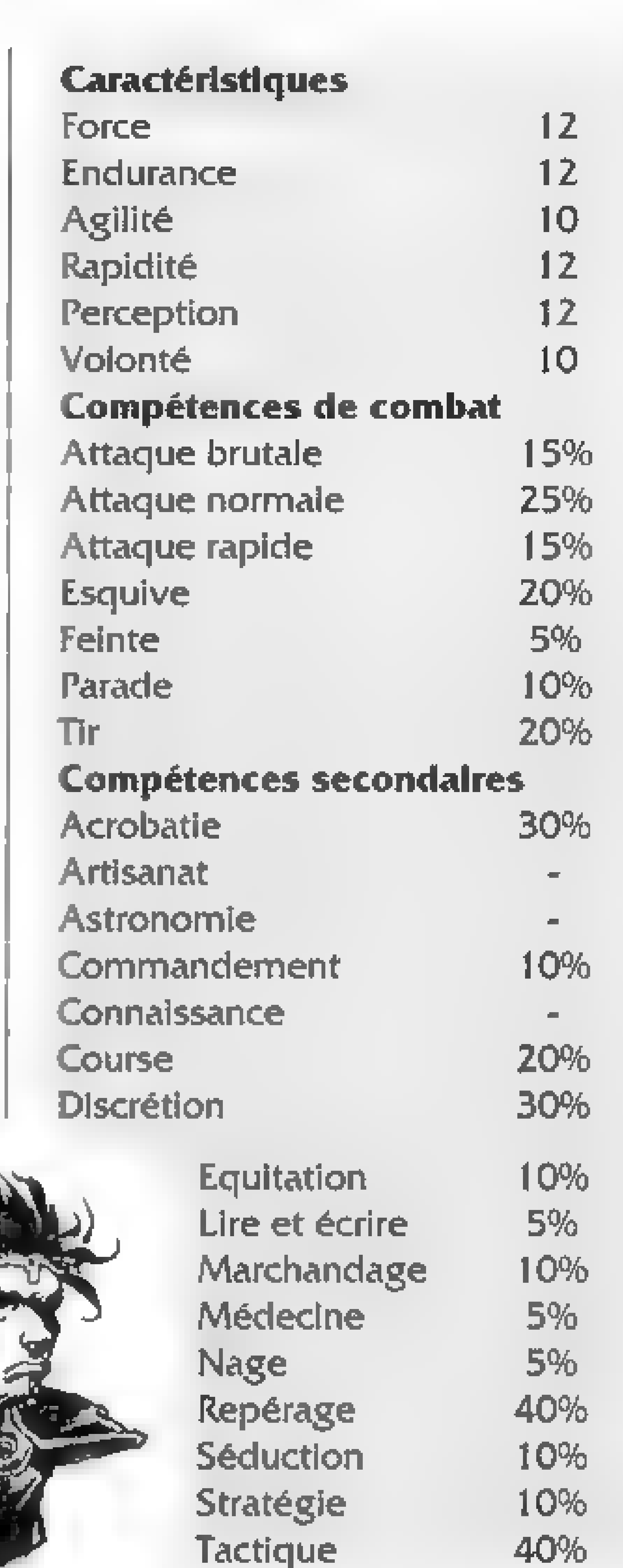
**: La connaissance Chanéenne correspond à la méthode qui permet de rendre la sève de l'agaral comestible.

Les rebelles au régime Stilfari

Même s'il existe de rares élus rebelles, la plupart des individus qui ont choisi la liberté plutôt que le joug de l'empire Stilfari sont relativement proches des soldats Væreliens. Ils possèdent tout de même quelques compétences différentes.

Les rebelles

Ce sont les individus les plus recherchés par les autorités Væreliennes, non pas qu'ils soient plus dangereux que certains indigènes mais surtout parce qu'ils représentent un aspect totalement impossible à admettre pour nombre de dignitaires Stilfari'n.

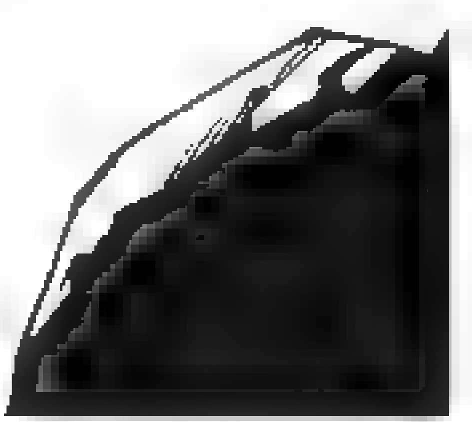


Caractéristiques	
Force	12
Endurance	12
Agilité	10
Rapidité	12
Perception	12
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	15%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	15%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	10%
Tir	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	10%
Connaissance	-
Course	20%
Discrétion	30%
Equitation	10%
Lire et écrire	5%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	5%
Repérage	40%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	40%

Les rebelles utilisent toutes sortes d'armes et portent toutes sortes d'armures

Les Væreliens

Le chapitre sur les pouvoirs des Stilfari'n doit être lu avant de consulter les quelques archétypes qui suivent. Même si les Væreliens ne sont pas tous dotés de pouvoirs magiques, les intervenants qui se dresseront sur le chemin des joueurs seront très souvent des utilisateurs de machines pensantes et/ou des manipulateurs de fluide.



Les Stilfari'n

Ce sont les leaders des armees Værelıennes et certainement les individus les plus puissants de Sulustan. Ils utilisent des pouvoirs magiques, dirigent les machines pensantes et manipulent le fluide. Chaque Stilfari est unique et aucun ne possède exactement les mêmes pouvoirs aux mêmes pourcentages.

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	12
Agilité	14
Rapidité	14
Perception	14
Volonté	18
Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	30%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	10%
Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Artisanat*	20%
Astronomie	-
Commandement	50%
Connaissance**	40%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	20%
Lire et écrire	80%
Marchandage	50%
Médecine	40%
Nage	20%
Repérage	30%
Séduction	30%
Stratégie	50%
Tactique	30%
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	50%
Capture du fluide	30%
Libération du fluide	15%
Machine pensante (repérer)	40%
Machine pensante (recevoir un message)	30%
Machine pensante (envoyer un message)	30%
Machine pensante (donner un ordre)	20%
Machine pensante (lien partiel)	10%
Machine pensante (lien total)	5%
Sorts	
Un pouvoir basé sur la force	5%
Un pouvoir basé sur l'endurance	5%
Deux pouvoirs basés sur l'agilité	15%
Deux pouvoirs basés sur la rapidité	15%
Deux pouvoirs basés sur la perception	15%
Trois pouvoirs basés sur la volonté	30%

*: L'artisanat Stilfari correspond à la fabrication des machines Stilfari'n (pensantes ou non)
**: La connaissance Stilfari correspond à la connaissance théorique du fluide et des machines pensantes

Les Stilfari'n utilisent toutes sortes d'armes et portent généralement très peu d'armure.

Les élus

Ce sont des "magiciens" de faible puissance couplés à des guerriers d'élite. Ils peuvent diriger les machines pensantes et manipuler dans une moindre mesure le fluide. Ils ne disposent d'aucun pouvoir magique (ils sont uniquement réservés aux Stilfari'n).

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	12
Agilité	14
Rapidité	12
Perception	10
Volonté	14
Compétences de combat	
Attaque brutale	15%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	25%
Esquive	20%
Feinte	25%
Parade	25%
Tir	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	20%
Connaissance*	5%
Course	10%
Discrétion	10%
Equitation	30%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	10%
Repérage	25%
Séduction	15%
Stratégie	30%
Tactique	40%
Pouvoirs innés	
Repérage du fluide	30%
Capture du fluide	10%
Libération du fluide	5%
Machine pensante (repérer)	20%
Machine pensante (recevoir un message)	10%
Machine pensante (envoyer un message)	10%
Machine pensante (donner un ordre)	5%
Machine pensante (lien partiel)	5%
Machine pensante (lien total)	5%

*: La connaissance des élus correspond à la connaissance théorique du fluide et des machines pensantes

Les élus utilisent toutes sortes d'armes et portent generalement de très solides armures.

Les soldats Væreliens

Il existe une multitude de guerriers à la solde de l'empire Værelien, mais je me contenterai de décrire l'individu moyen des armées d'invasion.

C'est contre ce type de personnage que les joueurs auront certainement le plus à faire et il est important que vous, maître de jeu, ayez une bonne réserve de PNJs de ce type.

Caractéristiques	
Force	12
Endurance	14
Agilité	10
Rapidité	10
Perception	10
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	10%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	20%
Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Artisanat	-
Astronomie	-
Commandement	20%
Connaissance	-
Course	10%
Discrétion	10%
Equitation	20%
Lire et écrire	10%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	20%
Séduction	15%
Stratégie	20%
Tactique	20%

Les soldats Væreliens utilisent toutes sortes d'armes et sont la plupart du temps vêtus de cottes de mailles (protection: 8).

Les colons Væreliens

Les colons Væreliens sont pour ainsi dire les cibles de tout ce qui porte une arme sur Sulustan.

Ils sont quelquefois maltraités par les soldats, massacrés par nombre de populations locales, martyrisés par certains Stilfari'n et passés par le fer par les rebelles au pouvoir (et souvent aussi par les joueurs).

Leurs faibles caractéristiques ne leur permettent que très rarement de se défendre.

Caractéristiques	
Force	8
Endurance	10
Agilité	10
Rapidité	8
Perception	10
Volonté	10
Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	10%

Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Artisanat*	20%
Astronomie	-
Commandement	5%
Connaissance	-
Course	5%
Discrétion	5%
Equitation	15%
Lire et écrire	20%
Marchandage	30%
Médecine	10%
Nage	20%
Repérage	10%
Séduction	25%
Stratégie	5%
Tactique	5%

*: L'artisanat des colons Væreliens correspond à une forme rudimentaire d'élevage et d'agriculture.

Les colons ne sont pas armés et ne portent généralement pas d'armure.

La faune de Sulustan

Décrite comme les créatures de Tanæphis, la faune de Sulustan possède des caractéristiques de base (vous trouverez ces valeurs après la description de chaque animal, tout au long de cette extension), mais certains animaux peuvent aussi bénéficier de bonus spéciaux selon le type de créature rencontré.

En effet, un grand mâle ou un solitaire n'aura pas la même puissance qu'un jeune de la même race. On utilisera donc les modificateurs suivants

Les caractéristiques de tous les animaux se trouvent dans la description des régions où ils vivent (par exemple, le chapitre sur les monts bleus ou celui sur la côte ouest).

Type d'animal	Caractéristiques	Comp. de combat	Comp. secondaires
Grand mâle	+2 points	+10%	+10%
Chef de meute	+4 points	+20%	+20%
Solitaire	+6 points	+30%	+30%



Chapitre 17
Les Stilfari'n

Les stilfari'n sont la classe dirigeante de Væriel. Ils sont relativement rares sur Sulustan mais leurs pouvoirs magiques et leur rapport très proche avec nos amis les possédés font que je me dois de vous parler d'eux avec une grande précision. Avant toute chose et pour vous donner un ordre d'idée, les stilfari'n constituent à peine 1% de la population de Væriel. Sur Sulustan, qui est une sorte de base avancée de ce continent, la présence militaire et magique fait que ces techno-magiciens sont plus fréquents. Cela ne dépasse tout de même pas 5% des Væreliens présents sur Sulustan.



Précis sur la puissance des stilfari'n

Les stilfari'n sont parmi les individus les plus puissants de tous les continents présents sur le monde de Bloodlust. Ils ont permis, grâce à leur contrôle du fluide, à leur civilisation de survivre aux hivers de raz. Cela fait donc deux cycles environ qu'ils règnent sans partage sur Væriel. Ils sont donc loin d'accepter facilement les critiques et vivent dans de grandes cités où seuls les Væreliens les plus dignes peuvent pénétrer. Sur Sulustan, les stilfari'n présents dirigent les armées et sont donc bien plus faciles à rencontrer. Ils sont aussi bien moins puissants que leurs compagnons du continent.

Leur niveau technologique est un compromis de magie et de science poussé à l'extrême. Tous les appareils, armes et machines utilisés par eux sont de véritables insultes aux lois physiques les plus élémentaires. Il est clair que sans fluide, toute la technologie stilfari ne serait que ruine.

Même si les appareils utilisés par ces magiciens sont fortement teintés de magie, leur look est, lui, très proche des inventions délirantes imaginées par Jules Vernes. C'est le royaume du cuivre, des rivets et des engrenages.

Les stilfari'n sont tout puissants puisque ce sont les seuls qui peuvent diriger, canaliser et emmagasiner le fluide. Sans eux, toute la civilisation værelienne serait vouée à la destruction et au chaos.

Ils sont le lien entre le monde physique et le monde magique qui fait tourner plus ou moins correctement toute leur société. Ils sont donc puissants, aussi bien par nature que par nécessité.

Même si les stilfari'n connaissent et utilisent le fluide, ils ne le contrôlent pas toujours correctement. Cela implique que de nombreuses machines sont très difficiles à utiliser et risquent souvent d'avoir des effets totalement inattendus.

Mais lorsque Silas, un stilfari plutôt ingénieux, eut la bonne idée de séparer l'âme des humains de leur corps, afin de construire des machines pensantes, toute la nation værelienne s'en trouva bouleversée.

En effet, emmagasiner l'âme d'un humain permet de créer des machines pensantes qui, même si leur intelligence ne dépasse que très rarement celle d'un Chagar moyen, peuvent rendre nombre de services aux stilfari'n et aux armées qu'ils dirigent. Le procédé qui permet de séparer le corps d'un humain de son âme est long et en grande partie technologique (dans le sens où les stilfari'n l'entendent, c'est-à-dire que rien ne serait possible sans le fluide).

Généralement le corps ainsi dépourvu d'âme est immédiatement détruit et le fluide vital lui-même est enfermé dans une matrice de cristal. Plus le cristal est pur, plus l'âme garde de sa puissance. Lorsque l'âme est conservée de cette façon, elle gagne un pouvoir envié par nombre d'humains: un contrôle quasi inné sur le fluide. Après avoir testé ses machines sur des milliers de cobayes pas tous volontaires, Silas s'est permis de présenter aux plus grands techno-magiciens stilfari'n ses premières créations: des machines et de cuivre et d'acier, aux réactions "humaines" (ou plutôt animales) et qui avaient le curieux pouvoir de contrôler le fluide. L'idée suivit son cours et c'est désormais contre ce genre d'adversaire que vont lutter vos joueurs.

Mais ne vous inquietez pas, ces machines sont relativement rares sur Væriel, et encore plus sur Sulustan.

La rencontre avec une machine pensante doit être un événement remarquable, qui doit marquer les joueurs d'une façon très profonde (et pas uniquement parce que la puissance de combat est importante; voir à ce sujet le chapitre suivant).



Précis sur l'origine des armes

Il est maintenant temps de vous révéler ce que sont réellement les armes... et ce qu'elles recherchent depuis le début. Accrochez vos ceintures: c'est parti pour la grande révélation.

Lorsque Silas commença à se faire remarquer et que les cobayes "volontaires" ne furent plus assez nombreux, le gouvernement Værelien décida d'abolir la peine de mort et de condamner tous les candidats à l'exécution capitale à être transformés en machines pensantes. Mais avant cela, ils devaient passer des centaines, voire des milliers, d'années à croupir au fond d'une "bibliothèque" à cristaux, le temps que leur pouvoir de contrôle du fluide soit le plus fort. Les âmes, c'est comme le vin, ça doit vieillir pour être consommé.

Les criminels de droit commun, les agitateurs anarchistes ou fascistes, et tous les autres ennemis du pouvoir en place se retrouvèrent donc rapidement dans de petits cristaux, bien alignés et surveillés en permanence par des stilfari'n zélés. La puissance militaire de la caste dirigeante augmentait au fur et à mesure que les ennemis du regime étaient éliminés. C'est ce qui s'appelle faire d'une pierre deux coups.

L'âme, l'esprit ou tout autre nom que vous pouvez donner à ce qui insuffle la vie à un être vivant perd rapidement toute notion de santé mentale. Il rêve, il cauchemarde, il erre dans des dimensions inconnues et acquiert petit à petit un contrôle sur le fluide. Ce n'est pas une expérience enviable et nombre de machines pensantes tombent en panne tout simplement parce qu'on leur a greffé un cristal trop secoué.

Les âmes sont, en general, traitees afin de remplir un jour ou l'autre une tâche bien particulière. On leur implante donc de faux "souvenirs" qui sont en fait les pouvoirs dont la machine pensante à laquelle ils

seront branchés est équipée. A force de leur parler de cracher des flammes, ils ne seront pas dépaysés de diriger un jour ou l'autre une machine pensante cracheuse de flammes.

Pour ce qui est de contrôler les machines pensantes, certains Væreliens (et pratiquement tous les stilfari'n) sont entraînés afin de reconnaître les signaux mentaux envoyés par les machines (une sorte d'infrason mental, connu de tous les joueurs de la campagne "Eclat de lune" comme une sorte de woop woop télépathique) et leur répondre sous la forme d'ordres télépathiques.

Et les armes me direz-vous ? On y vient. Or donc, voilà des milliers de prisonniers transformés en âmes désincarnées, bien rangées au fond de leur bibliothèque. C'est une prison pour le moins inviolable. Mais comme dans tout plan bien huilé, il existe des grains de sable et c'est il y a bien longtemps que certaines âmes commencèrent à s'échapper de cette prison dont on ne devrait pas revenir.

Lorsque les pères se firent la guerre à grands coups de morceaux de soleil dans la gueule, il n'est pas besoin de préciser que le plan physique en fut tout chamboulé. Le problème est que la dimension dans laquelle erraient les armes fut elle aussi touchée. Une déchirure fut créée et les âmes commencèrent à s'échapper. Afin de revenir dans le plan physique, les âmes torturées s'incarnèrent dans des armes. Nous y voilà.

Mais avant cela, pourquoi des armes ? N'est-ce pas ? Simplement parce que la plupart des âmes, énervées qu'elles étaient de flotter dans leur dimension-prison, n'avaient qu'une seule motivation: en découdre avec ceux qui les avaient enfermées. Et quoi de plus vengeur, de plus expéditif, de plus violent qu'une arme. Malheureusement, ces sentiments de vengeance allaient disparaître avec l'incarnation. Les âmes auraient aussi bien pu s'incarner dans une pièce d'armure, forgée de la même façon, mais elles se devaient de se réincarner dans un instrument de destruction. Pour le meilleur et surtout pour le pire.

Sunbeam Shapegiver fut la première. Il y a de cela bien longtemps. Ensuite les autres arrivèrent, attirées par le bruit du marteau sur le métal en fusion. Les armes qui parvinrent le plus difficilement à opérer leur retour dans le plan physique devinrent les armes mineures, juste quelques âmes réduites au minimum, avec quelques pouvoirs magiques bidons. Les autres, les plus puissantes, revenaient du plan immatériel avec un contrôle important du fluide, des délires implantés il y a bien longtemps (les "souvenirs" de pouvoirs magiques aussi puissants que destructeurs) et un sacré mauvais caractère... Comme celui d'une âme restée quelques milliers d'années à errer sur un plan où il ne se passe rien. Leur vie passée, leurs sentiments, leurs désirs, tous hachés et réduits en bribes incohérentes.

Mais les âmes ont enfin retrouvé un corps. Et les voilà de nouveau confrontées à ceux qui les ont créées. Reste à espérer, pour les stilfari'n, que la mémoire ne leur reviendra pas, sinon il y a fort à parier que la vengeance de ces sacrifiés sonnera rapidement le glas de la civilisation Værelienne dans son ensemble.

Notons pour finir que même si les possédés ne sont pas à proprement parler des machines pensantes, les individus entraînés à contrôler de tels appareils peuvent découvrir de curieuses ressemblances avec elles (par exemple, les infrasons mentaux qu'ils émettent). De là à penser que les plus puissants d'entre eux pourraient leur donner des ordres qu'ils ne pourraient refuser, il n'y a qu'un pas que je franchirais d'ici quelques paragraphes.



Nouvelles règles

Même si le système de jeu de Bloodlust ne change pas, les règles qui suivent risquent de bouleverser très légèrement la façon que vous pouvez avoir de jouer à Bloodlust. N'hésitez donc pas à lire et à relire les chapitres qui suivent. Ils sont le centre de cette extension (et de toutes celles qui auront trait à la civilisation Værelienne).

La magie des stilfari'n

Les stilfari'n apprennent leur magie dans des livres, mais aussi grâce au savoir non écrit de leurs parents. C'est d'ailleurs à cause de cela que le statut de Stilfari est héréditaire et transmis de père (ou mère) en fils (ou fille) même si, techniquement, n'importe quel Værelien aurait la possibilité et les capacités suffisantes pour utiliser ces pouvoirs. N'oublions pas d'ailleurs, à ce propos, que la troupe d'élite appelée "les élus" n'est pas entièrement constituée de magiciens héréditairement éduqués.

Sur Væriel, le Stilfari est un magicien puissant et respecté. Il a quasiment le pouvoir de vie et de mort sur tout Værelien, même s'il n'use que très rarement de ce genre de privilèges.

Les lois et la mentalité des Væreliens suffisent généralement pour rendre ce continent totalement invivable.

Un Stilfari n'est pas un dangereux psychopathe, c'est un diplomate et un politicien capable de tuer des milliers de gens pour arriver à ses fins. Mais généralement incapable d'en tuer un de ses propres mains.

Les pouvoirs innés

Lorsque les Stilfari'n commencent à apprendre leurs pouvoirs, les premiers acquis sont considérés comme "innés". Comme nous venons de le voir, ce n'est pas vrai, mais les Stilfari'n en place se gardent bien de le crier sur tous les toits. Que se passerait-il si, du jour au lendemain, tous les Væreliens prenaient conscience qu'ils peuvent eux aussi concevoir, construire et diriger les machines pensantes ?

Tous les pouvoirs décrits ci-après sont obligatoirement possédés par tous les Stilfari'n. Ils ne seront jamais précisés sur les fiches des stilfari'n décrits dans cette extension et dans les suivantes. Pour ce qui est des élus, certains possèdent tous les pouvoirs innés, d'autres seulement quelques-uns. Ils seront donc énumérés à chaque fois.

Tous les pouvoirs innés sont considérés comme des compétences. Elles sont calculées de la même façon que les autres (c'est-à-dire que pour chaque on doit déterminer une base et une caractéristique modificatrice). Seuls les Stilfari'n et les élus peuvent apprendre et développer ces compétences. Les autres personnages n'ont jamais accès à aucune compétence de ce type.

Repérage du fluide: Ce pouvoir simple permet à celui qui le possède de repérer le fluide et surtout sa modification lorsqu'un pouvoir est utilisé ou lorsqu'un autre pouvoir (capture ou libération) a été utilisé il y a peu de temps. Cette compétence peut aussi être utilisée pour déterminer si un objet est "chargé" de fluide et combien il reste de charges. Base: 20% (+ bonus de Perception)

Capture du fluide: Ce pouvoir permet de puiser le fluide présent autour du personnage pour remplir une machine utilisant le fluide (pensante ou pas). Un jet réussi permet d'emmagasiner 1d6 point(s) de fluide en une minute. Un jet raté n'a aucun effet. Une réussite critique permet d'emmagasiner 8 points en une minute. Un échec critique vide totalement l'objet qui devait être rempli (si l'objet ou la machine était dejà vide, il y a 5% de chances qu'il soit détruit). Base: 10% (+ bonus de Volonté).

Libération du fluide: Ce pouvoir est obligatoire pour l'utilisation de tous les appareils qui fonctionnent avec du fluide et qui ne sont pas des machines pensantes (ces dernières libèrent automatiquement le fluide lorsqu'elles en ont besoin). Un jet réussit (ou une réussite critique) met en marche la machine. Un jet raté n'a aucun effet. Un échec critique entraîne la perte de 1d6 point(s) de fluide. Base: 5% (+ bonus de Volonté).

Machine pensante (repérer): Cette compétence peut être utilisée par un personnage la possédant pour obtenir la position et la puissance de toutes les machines pensantes dans un rayon de 15 mètres. A noter que pour l'utilisation de ce pouvoir, un fusionné est considéré comme une machine pensante très puissante (voir aussi au chapitre "Le contrôle des machines pensantes"). Base: 20% (+ bonus de Perception).

Machine pensante (recevoir un message): Cette compétence est obligatoire si l'on désire recevoir un message issu d'une machine pensante. Généralement, aucun jet de compétence n'est nécessaire (il suffit de la posséder), mais en situation de stress un jet raté indiquera une mauvaise réception et un message totalement incompréhensible. Un échec critique indiquera que le message est mal compris (cela risque d'entraîner nombre de quiproquos). Base: 30% (+ bonus de Perception). Un fusionné ne diffusera jamais aucun message.

Machine pensante (envoyer un message): Cette compétence est obligatoire si l'on désire envoyer un message à une machine pensante. Généralement, aucun jet de compétence n'est nécessaire (il suffit de la posséder), mais en situation de stress un jet raté indiquera une mauvaise émission et un message totalement incompréhensible. Un échec critique indiquera que le message est mal compris (cela risque d'entraîner nombre de quiproquos). Base: 20% (+ bonus de Volonté). Un fusionné pourra recevoir un message télépathique comme n'importe quelle machine pensante.

Machine pensante (donner un ordre): Cette compétence est obligatoire si l'on désire donner un ordre à une machine pensante (c'est-à-dire un message qui doit obligatoirement être pris en compte par la machine qui le reçoit). Un jet réussi ou une réussite critique permettra à l'utilisateur du pouvoir de faire agir à sa guise la machine prise pour cible durant une minute. Un échec indique que l'ordre est ignoré. Un échec critique indique que l'ordre est mal interprété et que la machine n'en fait qu'à sa tête durant une minute. Base: 10% (+ bonus de Volonté). Pour les fusionnés, voir chapitre "Le contrôle des machines pensantes".

Machine pensante (lien partiel): Cette compétence permet à un Stilfari (ou plus rarement à un élu) d'entrer en symbiose partielle avec une machine pensante. Il voit par ses yeux, entend par ses oreilles et souffre lorsque la machine est endommagée (cela est simplement gênant et ne cause aucun malus). Le personnage peut utiliser sa propre compétence de Repérage lorsqu'il est en symbiose, mais subit alors un malus de 50%. Un jet est nécessaire pour entrer en symbiose avec la machine, mais aucun jet n'est nécessaire pour briser cette symbiose. Lorsqu'il est en symbiose le personnage ne ressent que très

difficilement les événements autour de lui (25% de malus à tous ses jets naturels de Repérage). Un personnage ne possédant que la compétence de lien partiel ne pourra être en symbiose qu'avec une seule machine en même temps. Base: 10% (+ bonus de Perception). Un fusionné ne peut être lié de cette façon.

Machine pensante (lien total): Cette compétence permet à un Stilfari (ou plus rarement à un élu) d'entrer en symbiose totale avec une machine pensante. Il voit par ses yeux, entend par ses oreilles et souffre lorsque la machine est endommagée (cela n'est pas seulement gênant, chaque point de dommage causé à une machine implique un malus de 5% à toutes les compétences du personnage, pour une durée d'un tour de combat). Le personnage peut utiliser sa propre compétence de Repérage lorsqu'il est en symbiose et ne subit alors aucun malus. Un jet est nécessaire pour entrer en symbiose avec la machine, mais aucun jet n'est nécessaire pour briser cette symbiose. Lorsqu'il est en symbiose le personnage ne ressent que difficilement les événements autour de lui (10% de malus à tous ses jets naturels de Repérage). Ce malus est à prendre en compte pour tout jet de Repérage qui n'a pas trait à la machine pensante directement utilisée (exemple: un stilfari en symbiose avec deux machines n'aura aucun malus pour celle qu'il contrôle directement, un malus de 10% pour l'autre et un malus de 10% à ses jets naturels). Un personnage possédant la compétence de lien total pourra être en symbiose avec une infinité de machines en même temps. Base: 5% (+ bonus de Volonté). Un fusionné ne peut être lié de cette façon.

Les pouvoirs spécialisés

Les pouvoirs spécialisés sont uniquement réservés aux stilfari'n. Ils vont bien au-delà du simple contrôle du fluide et de l'utilisation simple des machines pensantes. Même si certains stilfari'n de Værel disposent de tous ces pouvoirs, la plupart de ceux en poste du Sulustan ne disposent que de certains d'entre eux (et c'est tant mieux pour vos joueurs). Les pouvoirs décrits ci-dessous sont classés en six genres bien distincts, mais s'utilisent tous de la même façon.

Pour utiliser un pouvoir, le stilfari'n doit pouvoir se concentrer pendant un tour de combat sans être touché, bousculé ou blessé. Le pouvoir prend alors effet au tour suivant à un rang d'initiative égal à la Volonté du personnage fois 3. Si le personnage a été déconcentré, il doit tout recommencer à zéro. Certains pouvoirs très compliqués demandent plusieurs tours de concentration et/ou prennent effet avec un rang d'initiative beaucoup plus bas.

Certains pouvoirs sont légèrement fatigants et ne peuvent donc pas être utilisés aussi fréquemment que les autres. Si rien n'est indiqué, un pouvoir peut être utilisé aussi souvent que son possesseur le souhaite.

La liste des pouvoirs qui suit n'est pas du tout exhaustive et peut même être augmentée et/ou modifiée par le maître de jeu. Cette liste n'a pour seul but que de vous donner une idée de la magie utilisable par les stilfari'n.

La magie stilfari n'est généralement pas dangereuse, mais il arrive (lors d'un échec critique) que cela ne soit pas aussi plaisant qu'à l'accoutumée. Il suffit alors de consulter la table suivante et de jeter 1d10 pour savoir ce qui se passe.

d10	Résultat
1-5	Rien ne se passe. Ce n'est finalement pas si grave que cela.
6-7	Le pourcentage de réussite du pouvoir raté baisse de 50% pendant une journée.
8-9	Le pourcentage de réussite du pouvoir raté baisse de 50% définitivement.
10	Le magicien perd un point de volonté définitivement. Il perd le contrôle du fluide et subit aussi 1d10 point(s) de dommages.

Les pouvoirs de force

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus de Force). Ils sont généralement utilisés lorsque les stilfari'n doivent combattre au corps à corps. Autant dire que cela n'arrive que très rarement, sauf si le stilfari s'est, dès le début, spécialisé dans ce genre de pouvoirs.

Majoration de force
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les heures.
Effet: Le personnage voit sa force augmenter de 2d6 points pendant dix minutes. N'oubliez pas de modifier toutes les compétences qui reçoivent des modificateurs dus à une force remarquable.

Force contenue
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.
Utilisation: Normale.
Effet: La compétence d'attaque brutale du personnage est majorée de 50%. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Puissance
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.
Utilisation: Normale.
Effet: Les dommages causés par l'attaque du personnage sont décalés de 3 colonnes vers la droite. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Destruction
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.

Utilisation: Normale.
Effet: Les dommages causés par l'attaque du personnage sont décalés de 6 colonnes vers la droite si la cible choisie est un objet inanimé. Si l'attaque touche une pièce d'armure, une arme ou un bouclier, l'objet en question est détruit. N'affecte pas les Armes-Dieux. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Frénésie meurtrière
Concentration: Deux tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut frapper deux fois par tour durant les dix prochaines minutes. Il ne peut ni parer, ni esquiver.

Tornade d'acier
Concentration: Quatre tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut frapper trois fois par tour durant les cinq prochaines minutes. Contrairement à la frénésie meurtrière, le personnage reste totalement maître de ses actes et peut parer ou esquiver.

Les pouvoirs d'endurance

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus d'Endurance). Ils sont généralement utilisés par les stilfari'n pour résister aux coups ou aux conditions de vie hostiles.

Résistance à la faim et à la soif
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par mois.
Effet: Le personnage n'a besoin ni de manger ni de boire durant une semaine.

Résistance à la douleur
Concentration: Normale
Initiative: Normale
Utilisation: Une fois tous les deux jours.
Effet: Le personnage est insensible à la douleur durant une journée.

Guérison
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage peut guerir un patient volontaire et proche (il doit pouvoir toucher la ou les plaies à soigner). Chaque utilisation de ce pouvoir permet de guerir 1d10 point de vie (mais aucune séquelle ni blessure grave).

Régénération
Concentration: Deux tours.
Initiative: Volonté fois 2.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut se guérir lui-même. Chaque utilisation de ce pouvoir permet de guérir 1d10 point(s) de vie (mais aucune séquelle ni blessure grave).

Résistance au froid ou à la chaleur
Concentration: Trois tours.
Initiative: Normale
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage est insensible aux différences de températures durant dix heures. Il peut supporter de vivre entre -50° et +80°.

Anaéroblose
Concentration: Trois tours
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage peut survivre sans respirer durant une heure.

Les pouvoirs d'agilité

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus d'Agilité). Ils sont généralement utilisés pour augmenter certaines des compétences possédées par les stilfari'n.

Feinte de corps
Concentration: Normale.
Initiative: Volonté + Agilité.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage voit sa compétence d'esquive augmenter de 50% durant le prochain tour.

Equilibre
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les heures.
Effet: Le personnage voit son agilité augmenter de 2d6 points pendant dix minutes. N'oubliez pas de modifier toutes les compétences qui reçoivent des modificateurs dus à une agilité remarquable.

Déplacement silencieux
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de discrétion augmenter de 50% durant la prochaine heure.

Précision martiale
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.
Utilisation: Normale.
Effet: La compétence d'attaque normale du personnage est majorée de 50%. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Chute
Concentration: Normale
Initiative: Volonté + Agilité.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage ne subit aucun dommage dans le cas d'une chute ayant lieu durant le prochain tour. Pour savoir si le pouvoir fonctionne avant que le personnage ne s'écrase au sol, on estime qu'une chute a lieu à une initiative égale à (40-mètres de chute, minimum 1).

Saut acrobatique
Concentration: Trois tours.
Initiative: Agilité fois 2.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut sauter jusqu'à une distance de 12 mètres en longueur et de 4 mètres en hauteur. La distance peut encore être majorée si le personnage prend de l'élan.

Les pouvoirs de rapidité

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus de Rapidité). Ils sont généralement utilisés pour augmenter la vitesse des actions du stilfari ainsi que ses réflexes.

Vitesse pure
Concentration: Normale.
Initiative: Normale
Utilisation: Une fois toutes les heures.
Effet: Le personnage voit sa rapidité augmenter de 2d6 points pendant dix minutes. N'oubliez pas de modifier toutes les compétences qui reçoivent des modificateurs dus à une rapidité remarquable.

Vitesse de déplacement
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les deux heures.
Effet: Le personnage voit sa rapidité augmenter de 5d6 points pendant dix minutes, mais cette augmentation n'est prise en compte que pour le calcul de la vitesse de déplacement en combat (page 12 du livret 1).

Vitesse martiale
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.
Utilisation: Normale.
Effet: La compétence d'attaque rapide du personnage est majorée de 50%. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Attaque multiple
Concentration: Deux tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut sélectionner deux actions de combat par tour durant les dix prochaines minutes. Il peut ainsi attaquer plusieurs fois ou parer plusieurs fois (ou n'importe quelle autre combinaison).

Attaque multiple incontrôlable
Concentration: Trois tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut sélectionner 1d6 action de combat par tour durant la prochaine minute. Il peut ainsi attaquer plusieurs fois ou parer plusieurs fois (ou n'importe quelle autre combinaison).

Magie de secours
Concentration: Spéciale.
Initiative: Volonté fois 5.
Utilisation: Spéciale.
Effet: Ce pouvoir permet, associé à un autre pouvoir, de diviser la durée de concentration nécessaire par 2 et d'obtenir une initiative de Volonté fois 5 (au lieu de l'initiative normalement attribuée au sort en question).

Les pouvoirs de perception

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus de Perception). Ils sont généralement utilisés pour repérer d'éventuels ennemis de la cause Stilfari.

Majoration de l'odorat, du goût et du toucher
Concentration: Normale
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 50%, mais uniquement pour les jets ayant trait à l'odorat, au goût et/ou au toucher, durant la prochaine minute.

Majoration de l'ouïe
Concentration: Deux tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 50%, mais uniquement pour les jets ayant trait à l'ouïe, durant la prochaine minute.

Majoration de la vue
Concentration: Trois tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 50%, mais uniquement pour les jets ayant trait à la vue, durant la prochaine minute

Perception symbiotique
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 25%, mais uniquement lorsqu'il projette ses sens à travers une machine pensante (lorsqu'il est en symbiose avec elle), durant la prochaine minute.

Sixième sens
Concentration: Dix tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 100% durant la prochaine minute.

Perception martiale
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage utilise son arme à distance.
Utilisation: Normale
Effet: La compétence de tir du personnage est majorée de 50%. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Les pouvoirs de volonté

Tous les pouvoirs decrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus de Volonte). Ils sont généralement utilisés pour contrôler les populations rebelles et les ennemis de la nation Værelienne.

Sang-froid
Concentration: Normale
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les heures.

Effet: Le personnage voit sa volonté augmenter de 2d6 points pendant dix minutes. N'oubliez pas de modifier toutes les competences qui reçoivent des modificateurs dus à une volonté remarquable.

Séduction surnaturelle
Concentration: Deux tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Séduction augmenter de 25% durant la prochaine minute.

Voix assurée
Concentration: Trois tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Marchandage augmenter de 50% durant la prochaine minute.

Diriger une foule
Concentration: Cinq tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Commandement augmenter de 50% durant les prochaines dix minutes, mais uniquement si le jet a trait au commandement d'une foule (plus de 50 individus civils).

Diriger une unité
Concentration: Dix tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Commandement augmenter de 50% durant la prochaine heure, mais uniquement si le jet a trait au commandement d'une unité de combat (plus de 20 militaires, pas plus de 50). Le moral d'une unité ainsi dirigée est majoré d'un niveau.

Diriger une armée
Concentration: Trente tours.
Initiative. Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Commandement augmenter de 50% durant la prochaine heure, mais uniquement si le jet a trait au commandement d'une armée (au moins 5 unités, pas de maximum). Le moral de toutes les unités ainsi dirigées est majore d'un niveau.

Le contrôle des machines pensantes

Même si les pouvoirs innés des stilfari'n leur permettent normalement de commander avec efficacité les machines pensantes, il existe nombre d'exceptions qui peuvent rendre ce contrôle plus ou moins facile. Les quelques petits points spéciaux qui suivent devraient vous permettre de gérer au mieux l'interaction entre les machines Væreliennes et leurs maitres.

Certaines machines sont plus ou moins faciles à contrôler: La description de chaque machine peut être accompagnée d'un modificateur à la compétence de "Machine pensante (donner un ordre)" de tout personnage qui voudrait contrôler une machine de ce type.

L'état de la machine peut affecter sa volonté d'être contrôlée: Une réussite critique lors d'une attaque sur une machine pensante peut augmenter le malus de contrôle décrit ci-dessus (quelquefois même jusqu'à -100%). Quelques rares attaques (au choix du maître de jeu) peuvent augmenter ce pourcentage.

Le type d'ordre peut modifier les chances de réussite: Une machine pensante de combat en combat ne sera pas facile à arrêter. Dans le même ordre d'idée, une machine utilitaire ne sera pas facilement engagee dans un combat. N'oubliez pas non plus qu'à part les machines de combat, la plupart des machines pensantes ont un esprit propre qui considère sa propre survie comme une valeur bien supérieure aux autres.

Les joueurs sont des machines pensantes: Dans de très rares cas, et seulement pour faire avancer le scénario ou la campagne, les personnages peuvent être considerés par les stilfari'n comme des machines pensantes très puissantes. Ils peuvent donc tenter de les contrôler et leur donner des ordres comme ils le feraient avec leurs propres machines. Le malus à une tentative de contrôle de ce type est toujours d'au moins 50% (et plus souvent -100%).

Un échec critique peut avoir des effets annexes désastreux: Lorsqu'un échec critique est réalisé alors que l'on tente de contrôler une machine pensante (pas un fusionné), le maître de jeu peut consulter la table suivante et jeter 1d10 afin de savoir ce qui vient de se passer.

d10	Résultat
1-5	Rien ne se passe. Ce n'est finalement pas si grave que cela.
6-7	La machine devient quelque peu incontrôlable (malus de -50% pendant une journée).
8-9	La machine devient totalement incontrôlable (malus de -100% pendant une journée).
10	La machine devient totalement et définitivement incontrôlable (malus de -100% permanent).

Quelques machines pensantes

Même si la magie Stilfari est relativement peu spectaculaire (en fait utilitaire, mais pas suffisante pour combattre un fusionné au corps à corps), la vraie puissance des stilfari'n est représentée dans cette extension par les terribles machines pensantes qui servent à la fois d'outils et de soldats pour tenter de contrôler totalement Sulustan.

Certaines machines décrites ci-dessous ne sont pas "pensantes" à proprement parler, mais elles utilisent une technologie très au-dessus de la moyenne et ont donc tout à fait leur place dans ce chapitre.

Les Shakrans

Ce sont les machines pensantes les plus communes de Væriel (et de Sulustan). Ce ne sont pas les plus coriaces mais elles ne sont pas non plus spécialement accueillantes. En fait, même si toutes les Shakrans ont le même look (une sphère métallique lisse de la taille d'une boule de pétanque), elles ne sont presque jamais identiques. En tant que maître de jeu vous devrez donc les construire de toutes pièces.

Le châssis

Chaque type de boule possède ses caractéristiques propres. La petite liste ci-dessous vous donne les caractéristiques de base de tous les types de Shakrans construites par les Stilfari'n. L'armure de la boule doit être utilisée comme celle des personnages et on considère la Shakran détruite dès qu'elle n'a plus de points de vie (pas de séquelles, pas de coups critiques). Les compétences des Shakrans sont utilisées comme certaines compétences humaines. Les autres compétences nécessaires à l'utilisation des accessoires des Shakrans possèdent un pourcentage de réussite fixe indiqué dans la description de chaque accessoire.

La caractéristique de "taille" correspond au nombre total de points de taille d'accessoires que l'on peut placer dans une boule de ce type, c'est-à-dire la place allouée dans la boule pour les gadgets (chaque accessoire possède aussi une valeur de "taille" qui représente l'encombrement de l'accessoire). La caractéristique de "réserve de fluide" correspond à la valeur totale de fluide qui peut être emmagasinée dans la machine en question par un Stilfari (aucune machine pensante ne se recharge d'elle-même).

Toutes les Shakrans utilisent un générateur anti-grav qui leur permet de se déplacer en volant à une vitesse comparable à celle du double d'un homme. Cela lui permet aussi nombre d'acrobaties et d'esquives qu'une machine plus grosse et moins maniable ne pourrait pas réaliser.

Shakran de bronze

FO	EN	AG	RA	PE	VO
4	8	10	10	10	6

Compétence de combat:
Esquive 5%
Compétences secondaires:
Acrobatie 5%
Course 5%
Discrétion 25%
Repérage 5%
Caractéristiques secondaires:
Points de vie 8
Armure 4
Taille 2
Réserve de fluide 5
Prestige (à gagner) 0

Shakran d'acier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	10	12	12	12	8

Compétence de combat:
Esquive 10%
Compétences secondaires:
Acrobatie 10%
Course 10%
Discrétion 30%
Repérage 10%
Caractéristiques secondaires:
Points de vie 10
Armure 6
Taille 4
Réserve de fluide 10
Prestige (à gagner) 1



Shakran d'argent

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	12	14	14	14	10

Compétence de combat:
Esquive 15%
Compétences secondaires:
Acrobatie 15%
Course 15%
Discrétion 35%
Repérage 15%
Caractéristiques secondaires:
Points de vie 12
Armure 8
Taille 6
Réserve de fluide 15
Prestige (à gagner) 2

Shakran d'or

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	14	16	16	16	12

Compétence de combat:
Esquive 20%
Compétences secondaires:
Acrobatie 20%
Course 20%
Discrétion 40%
Repérage 20%
Caractéristiques secondaires:
Points de vie 14
Armure 10
Taille 8
Réserve de fluide 20
Prestige (à gagner) 3

Shakran de platine

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	16	18	18	18	14

Compétence de combat:
Esquive 25%
Compétences secondaires:
Acrobatie 25%
Course 25%
Discrétion 45%
Repérage 25%
Caractéristiques secondaires:
Points de vie 16
Armure 12
Taille 10
Réserve de fluide 25
Prestige (à gagner) 4

Les accessoires

Chaque accessoire améliore les caractéristiques du Shakran qu'il équipe. Aucune boule ne peut posséder des accessoires dont la taille totale dépasse la taille de ladite boule. On peut par contre imaginer une boule contenant bien moins d'accessoires (mais c'est tout de même très rare).

Arme à feu

Taille: 8
Consommation: 5 points de fluide par tir.
Effet: La boule s'ouvre largement et laisse apparaître un canon de très petit calibre. Les munitions tirées sont de minuscules billes en acier. L'arme en question est à accélération electromagnétique (appelée familièrement effet gauss). L'arme a les caractéristiques suivantes:

	Cadence	75%	50%	25%	5%	Dommages
Arme à feu	1/t	0-10	11-30	31-60	61-200	F

Bouclier

Taille: 6
Consommation: 3 points de fluide par tour de combat.
Effet: La boule se coupe en deux et laisse apparaître de larges plaques de metal qui s'ouvrent en éventail, formant un petit bouclier de près de 50 centimètres de diamètre. La boule peut parer une attaque avec un pourcentage (de chance) de réussite de 40%. La solidité des plaques de métal est de 50 (comme un bouclier normal).

Câble tracteur

Taille: 8
Consommation: 2 points de fluide par minute.
Effet: De la boule sort un câble métallique qui peut servir à tracter un poids de 200 kilogrammes. L'intérieur de la boule contient un treuil solide mais lent (pas plus de 10 mètres par minute) et 100 mètres de câble. Les générateurs anti-grav de la boule lui permettent de soulever jusqu'à 50 kilogrammes. Au-delà, la Shakran doit attacher le câble à un endroit solide (elle peut se fixer comme un grappin en s'entourant autour d'un arbre par exemple), mais la fonction treuil ne peut plus être utilisée.

Chaleur

Taille: 4
Consommation: 4 points de fluide par tour de combat.
Effet: La boule se met à chauffer à blanc de manière à ce qu'elle devienne bouillante. Cela peut causer des dommages (de type F) si une créature vivante la touche ou si elle entre en collision avec elle.

Chignole

Taille: 4
Consommation: 1 point de fluide par attaque.
Effet: De la boule sort une sorte de vrille qui perce à grande vitesse le casque et la boîte crânienne de la victime. Cela cause des dommages énormes (de type L) à chaque tour de combat. Le gros défaut de cette arme est qu'elle ne peut être utilisée que sur une cible immobile (ou si la boule est tenue fermement sur le front de la cible, voir à ce sujet l'accessoire "griffe").

Choc électrique

Taille: 5
Consommation: 5 points de fluide par attaque.
Effet: La boule électrifie toute sa surface, ce qui cause des dommages importants (de type H) si une créature vivante la touche ou si elle entre en collision avec elle.

Contrôleur de corps

Taille: 8
Consommation: 5 points de fluide par minute
Effet: La boule doit remplacer le cerveau d'un être humain ou d'un animal et doit être introduite par un Stilfari (obligatoirement) dans la boîte crânienne. La boule contrôle ensuite le corps. Totalement zombifié, toutes les compétences du corps sont égales à 5% et les caractéristiques utilisées sont celles de la boule. La boule ne dispose en aucun cas de la mémoire du corps infiltré. Elle n'est que la main qui dirige la marionnette ainsi créée. Le corps lui-même dispose de tous ses points de vie (à zéro point de vie, le corps est considéré comme détruit et la boule peut sortir du corps pour fuir).

Créateur de jus nutritif

Taille: 5
Consommation: 5 points de fluide par repas.
Effet: D'un petit tuyau sortant de la boule sort un jus brunâtre très calorique et rafraîchissant. Pour recharger la boule, il suffit de la poser délicatement à l'intérieur d'un cadavre (humain ou non) pendant une journée. Cela lui permet de reconstituer environ 30 repas.

Dard empoisonné

Taille: 4
Consommation: 1 point de fluide par attaque.
Effet: De la boule sort un dard empoisonné (qui cause des dommages de type C et qui est enduit d'un poison de puissance 12). La boule acquiert aussi une compétence d'attaque rapide de 50%. Certaines armes ne sont pas empoisonnées mais traitées spécialement afin de produire une maladie de puissance 8.

Détecteur de mouvement

Taille: 2
Consommation: 1 point de fluide par minute.
Effet: La boule s'ouvre en deux et vient se placer devant le visage du Stilfari. L'intérieur de la boule contient un cadran qui indique la position et la vitesse de toutes les créatures qui se déplacent dans un rayon de 10 mètres autour de la Shakran.

Dispositif d'autodestruction

Taille: 3
Consommation: 1 point de fluide.
Effet: La boule explose dans une détonation bruyante. Cela détruit bien évidemment la boule et cause des dommages importants (de type H) dans un rayon de 5 mètres autour d'elle.

Générateur d'ultrasons

Taille: 5
Consommation: 5 points de fluide par attaque.
Effet: La boule se met à emmettre des ultrasons qui vrillent les tympans de toutes les créatures vivantes dans un rayon de 10 mètres. Toutes les créatures affectées reçoivent un malus de -25% à toutes les compétences et un malus de -2 à leur initiative.

Griffe

Taille: 2
Consommation: 2 points de fluide par attaque.
Effet: De la boule sort une sorte de pince griffue qui cause des dommages minimes (de type D). Si l'arme est équipée de deux griffes et d'une chignole et que les griffes touchent toutes les deux la même victime durant le même tour, la chignole peut être utilisée normalement, même si la victime n'est pas immobile. La boule acquiert aussi une compétence d'attaque normale de 50%.

Longue-vue

Taille: 1
Consommation: 1 point de fluide par minute.
Effet: La boule s'ouvre, laisse apparaître une sorte de paire de jumelles et vient se placer devant le visage du Stilfari. Cela accorde à ce dernier un bonus de 50% à sa compétence de Repérage pour tout jet ayant rapport à la vue.

Lumière

Taille: 1
Consommation: 1 point de fluide par minute ou par attaque.
Effet: La boule s'ouvre et laisse apparaître un petit projecteur halogène. Il peut servir tout bêtement à éclairer un endroit (sur une distance d'environ 20 mètres) ou, en dépensant un nombre de points de fluide plus important, permettre d'aveugler un adversaire en combat. Ce dernier peut éviter d'être affecté en réussissant un jet de Rapidité fois 5 (pour avoir le temps de detourner le regard au moment du flash). S'il rate ce jet, il subit un malus de -25% à ses compétences de combat pendant les 1d6 tour(s) qui suivent.

Masque à gaz

Taille: 3
Consommation: 3 points de fluide par minute.
Effet: La boule s'ouvre et vient se plaquer sur la bouche et sur le nez du Stilfari. Cela protège ce dernier de tous les gaz toxiques qui pourraient traîner dans le coin. Cet accessoire ne protège malheureusement pas des gaz qui affectent la peau et/ou les yeux.

Matériel de bricolage

Taille: 5
Consommation: 1 point de fluide par minute.
Effet: De petites pinces et de petits outils sortent de la boule et agissent aux ordres du Stilfari (sans aucune initiative de leur part). Cela augmente la compétence d'artisanat Stilfari du personnage de 50%.

Œil

Taille: 6
Consommation: -

Effet: La boule est surmontée d'un œil (en fait il peut apparaître à volonté et reste le plus souvent caché). Il permet à tout Stilfari qui en prendrait le contrôle (avec un lien partiel ou total) de gagner un bonus de 50% à sa compétence de Repérage.

Projecteur de gaz

Taille: 5
Consommation: 5 points de fluide par tour de combat.
Effet: La boule possède un générateur de gaz toxique. Cela lui permet de génerer un nuage de 5 mètres de rayon par tour de combat. Le gaz peut être considéré comme un poison de puissance 10+2d6. Certaines boules génèrent un gaz qui cause des maladies de puissance 8+1d6. Le gaz se dissipe après environ 5 minutes (sauf dans le cas d'un lieu clos).

Projecteur holographique

Taille: 8
Consommation: 5 points de fluide par minute.
Effet: La boule possède un projecteur holographique qui permet de créer de petites illusions. Lorsqu'elle n'est pas contrôlée directement par un Stilfari, les illusions ne seront pas vraiment crédibles. Les Stilfari'n qui possèdent une intelligence bien au-dessus de la moyenne peuvent faire apparaître des illusions très réalistes. Dans tous les cas, un jet de Volonté fois 5 permettra de savoir si la victime croit à ce qu'elle voit (mais elle ne subira jamais aucun dommage, l'illusion n'est que visuelle).

Les armures et les protections

De nombreux Stilfari'n (mais surtout de nombreux élus) utilisent des armures technologiques. Elles prennent en général la forme de combinaisons recouvertes d'écailles métalliques et sont généralement équipées de casques lourds. Certaines possèdent des visières fabriquées dans un matériau transparent. D'autres sont combinées avec des engins technologiques aux usages étranges. Cadrans et rouages sont presque toujours présents, faisant le plus souvent ressembler le porteur à un curieux robot de basse technologie.

La protection

Chaque armure possède un potentiel de protection et un modificateur qui affectent toutes les compétences ayant trait à l'agilité, à la rapidité et aux compétences de Course et de Nage. La petite table ci-dessous décrit en detail toutes ces valeurs. Tous les porteurs d'armure bénéficient d'un bonus de 10% à leur compétence de commandement si le personnage dirige une unité de Væreliens.

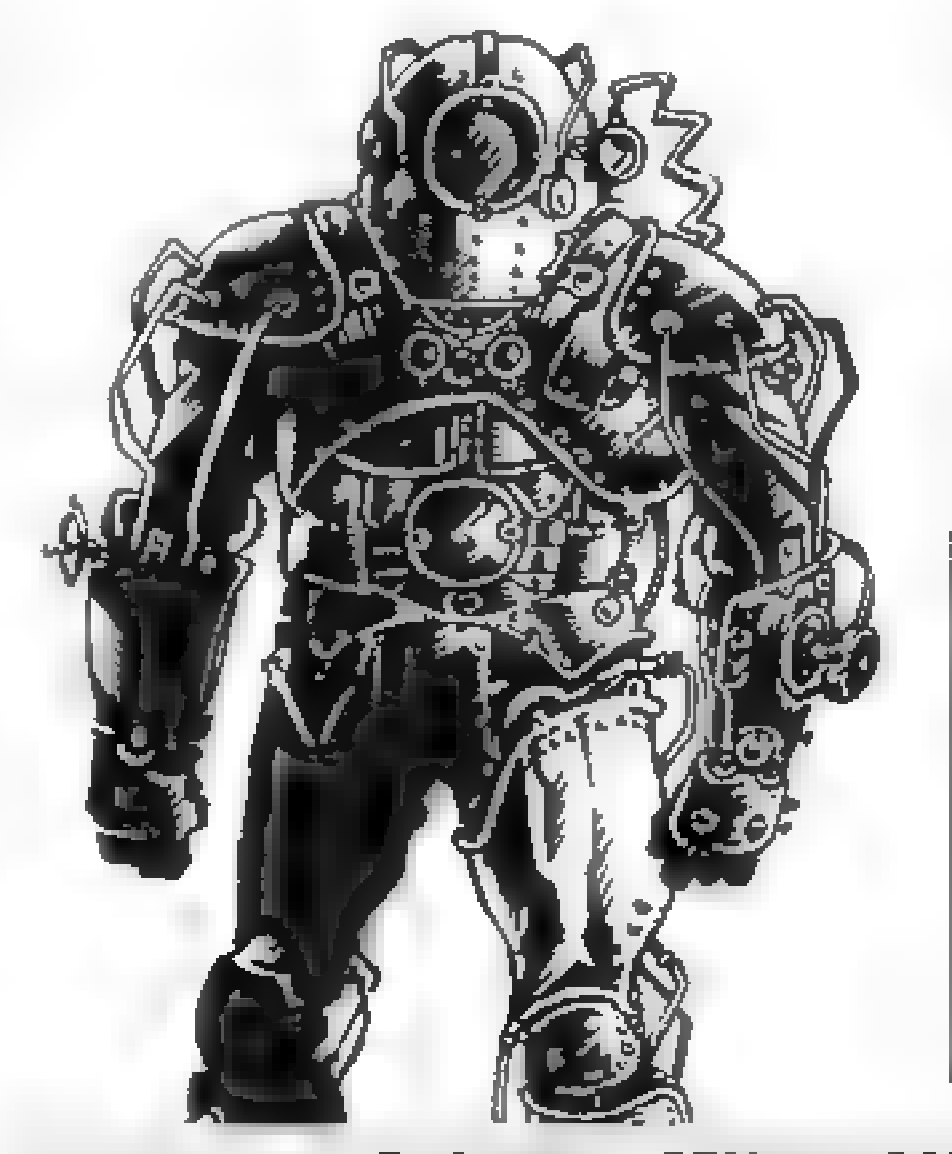
Les accessoires

De nombreuses armures possèdent des gadgets alimentés par du fluide. Ces accessoires sont généralement présents en très petit nombre sur chaque armure mais il n'existe en fait aucun maximum réel. La liste ci-dessous n'est évidemment pas exhaustive. Chaque armure peut emmagasiner un maximum de 10 points de fluide. Elle peut être rechargée normalement par un élu ou par un Stilfari. L'utilisation de n'importe quel gadget demande de la part du porteur de l'armure un jet de libération du fluide (sauf pour les gadgets qui n'en consomment pas).

Antipoison

Consommation: 2 points de fluide par jour.
Effet: Tant que le gadget fonctionne, il injecte en permanence des antipoisons dans le corps du porteur et réduit la puissance de tout poison que pourrait contenir son corps durant cette periode de 10 points.

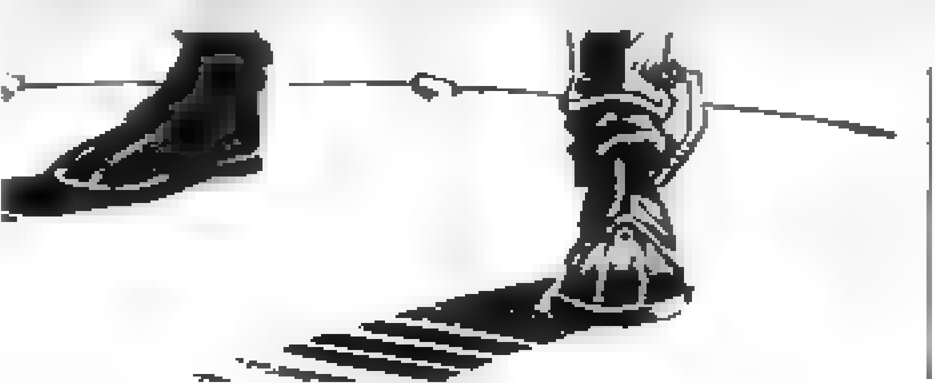
Type d'armure	Protection	Modificateur
Armure de cérémonie	10(8)	-10%
Armure d'élu	12(10)	-25%
Armure de Stilfari	15(10)	-50%
Armure lourde de combat	25(20)	-75%



Arme à feu

Consommation: 3 points de fluide par tir.
Effet: L'avant-bras de l'armure comprend un canon de très petit calibre. Les munitions tirées sont de minuscules billes en acier. L'arme en question est à accélération électromagnétique (appelée familièrement effet gauss). L'arme a les caractéristiques suivantes.

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Arme à feu	1/t	0-10	11-30	31-60	61-200	F



Détecteur de mouvement

Consommation: 2 points de fluide par minute.

Effet: L'avant-bras de l'armure contient un cadran qui indique la position et la vitesse de toutes les créatures qui se déplacent dans un rayon de 10 mètres autour du porteur.

Générateur de jus nutritif

Consommation: 5 points de fluide par repas.
Effet: D'un petit tuyau relié au coin de la bouche du porteur sort un jus brunâtre très calorique et rafraîchissant. Pour recharger le gadget, il suffit de poser délicatement l'armure sur un cadavre (humain ou non) pendant une journée. Cela lui permet de reconstituer environ 30 repas.

Griffes

Consommation: -
Effet: L'armure est dotée de gants griffus qui permettent au personnage d'utiliser ses mains comme des armes (qui causent des dommages de type E).

Majoration de la force

Consommation: 1 point par tour de combat.
Effet: Des vérins hydroliques augmentent la puissance musculaire du personnage de 10 points tant que le gadget fonctionne. Cette majoration affecte naturellement la compétence d'attaque brutale du personnage, les dommages qu'il cause au corps à corps, mais pas les autres compétences dépendantes de la force.

Protection accrue

Consommation: -
Effet: Des plaques de blindage supplementaires augmentent la protection de l'armure de 5 points. Le facteur de protection de l'armure baisse au fur et à mesure qu'elle prend des dommages (à la différence du facteur de protection de base de ce type d'armure)



Protection contre les maladies

Consommation: 1 point de fluide par jour.
Effet: Tant que le gadget fonctionne, il injecte en permanence des médicaments dans le corps du porteur et réduit la puissance de toute maladie qu'il pourrait contracter durant cette période de 5 points.

Réserve d'oxygène

Consommation: 3 points de fluide par heure.
Effet: L'armure est équipée d'un casque étanche à visière transparente. Ce gadget permet au porteur de l'armure de respirer sous l'eau ou dans un endroit contenant du gaz toxique sans aucun problème.

Réceptacle à Shakran

Consommation: -
Effet: Le dos de l'armure est légèrement plus grand que d'ordinaire et se comporte comme un sac à dos blindé (protection: 10 points de plus que le facteur de protection de l'armure) qui peut contenir jusqu'à 4 Shakrans. Le "sac" est équipé d'une petite porte par laquelle peuvent entrer ou sortir les Shakrans à raison d'une par tour de combat.

La chimie et la biologie

Les scientifiques Væreliens sont souvent particulièrement férus de biologie et de chimie. Ils utilisent les drogues ainsi créées comme les Batranobans utilisent les épices. Rien ne permet de dresser une liste complète des drogues disponibles. Je me permets donc simplement de vous donner quelques exemples.

Les drogues bénéfiques et les médicaments

Les drogues bénéfiques pourraient aussi être appelées "médicaments" si ce mot existait dans le vocabulaire Stilfari. Notons au passage que ces drogues bénéfiques ne sont offertes qu'aux élus et aux Stilfari'n. Le commun des mortels (soldats et colons) n'a que très peu souvent la possibilité d'en bénéficier. Certaines drogues possèdent des effets secondaires néfastes.

Drogue antipoison

Absorption: Par intraveineuse.
Effet: Un personnage qui prend une dose de cette drogue reçoit une protection contre tous les poisons qui pourraient investir son corps dans la journée qui suit la prise. Cela réduit la puissance desdits poisons de 5 points.
Effet secondaire: -

Drogue d'antidote

Absorption: Par intraveineuse.
Effet: Un personnage qui prend une dose de cette drogue après avoir été en contact avec un poison (moins d'une minute après) réduit la puissance de ce dernier de 10 points.
Effet secondaire: -

Drogue de vaccin

Absorption: Par voie orale.

Effet: Un personnage qui prend une dose de cette drogue reçoit une protection contre toutes les maladies qui pourraient investir son corps dans la semaine qui suit la prise. Cela réduit la puissance desdites maladies de 2 points.
Effet secondaire: -

Drogue de sérum

Absorption: Par voie orale.
Effet: Un personnage qui prend une dose de cette drogue apres avoir éte infecté par une maladie (moins d'une journée après) réduit la puissance de cette dernière de 5 points.
Effet secondaire: -

Drogue de force

Absorption: Par intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique de force du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que la drogue a terminé ses effets, le personage voit sa force réduire de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue de force avant que les effets secondaires de la première ne soient passés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue d'agilité

Absorption: Par intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique d'agilité du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que la drogue a terminé ses effets, le personage voit son agilité réduire de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue d'agilite avant que les effets secondaires de la première ne soient passés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue de rapidité

Absorption: Par intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique de rapidité du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que la drogue a terminé ses effets, le personage voit sa rapidité réduire de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue de rapidité avant que les effets secondaires de la première ne soient passés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue d'endurance

Absorption: Par intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique d'endurance du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que la drogue a terminé ses effets, le personage voit son endurance réduire de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue d'endurance avant que les effets secondaires de la première ne soient passés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue de volonté

Absorption: Par intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique de volonté du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que la drogue a terminé ses effets, le personage voit sa volonté réduire de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue de volonté avant que les effets secondaires de la première ne soient passés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue de perception

Absorption: Par intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique de perception du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que la drogue a terminé ses effets, le personage voit sa perception réduire de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue de perception avant que les effets secondaires de la premiere ne soient passés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Les drogues de combat et les gaz toxiques

Toutes ces drogues doivent être en contact avec la victime pour être utilisables. Certaines doivent être en contact avec le sang tandis que d'autres ne nécessitent qu'un contact avec la peau. D'autres peuvent être mélangées à un gaz pour être inhalées. Chaque dose de drogue revient relativement cher à fabriquer et rares sont les soldats Væreliens normaux qui peuvent en disposer. Les élus et les Stilfari'n sont donc les utilisateurs les plus nombreux de ces petites merveilles technologiques.

Drogue d'impuissance

Application: Contact avec le sang.
Effet: Le personnage en contact avec cette drogue doit résister en réussissant un jet d'endurance fois 5 pour ne pas devenir immédiatement impuissant. L'effet est permanent.

Drogue de cécité

Application: Contact avec les yeux.
Effet: Le personnage en contact avec cette drogue doit résister en réussissant un jet d'endurance fois 3 pour ne pas devenir immédiatement aveugle. L'effet n'est pas permanent, mais dure généralement très longtemps (1d6 mois)

Drogue de dégénerescence

Application: Contact avec le sang
Effet: Le personnage en contact avec cette drogue perd petit à petit des points de caractéristique. Tous les jours qui suivent le contact avec la drogue le joueur doit réussir un jet d'endurance fois 4 ou perdre un point dans une caractéristique tiree au sort. L'effet dure jusqu'à ce que le personnage resiste à deux jets d'affilée.

d10	Caractéristique touchée
1-4	Endurance
5-6	Perception
7	Volonté
8	Agilité
9	Rapidité
10	Force

Drogue de faiblesse

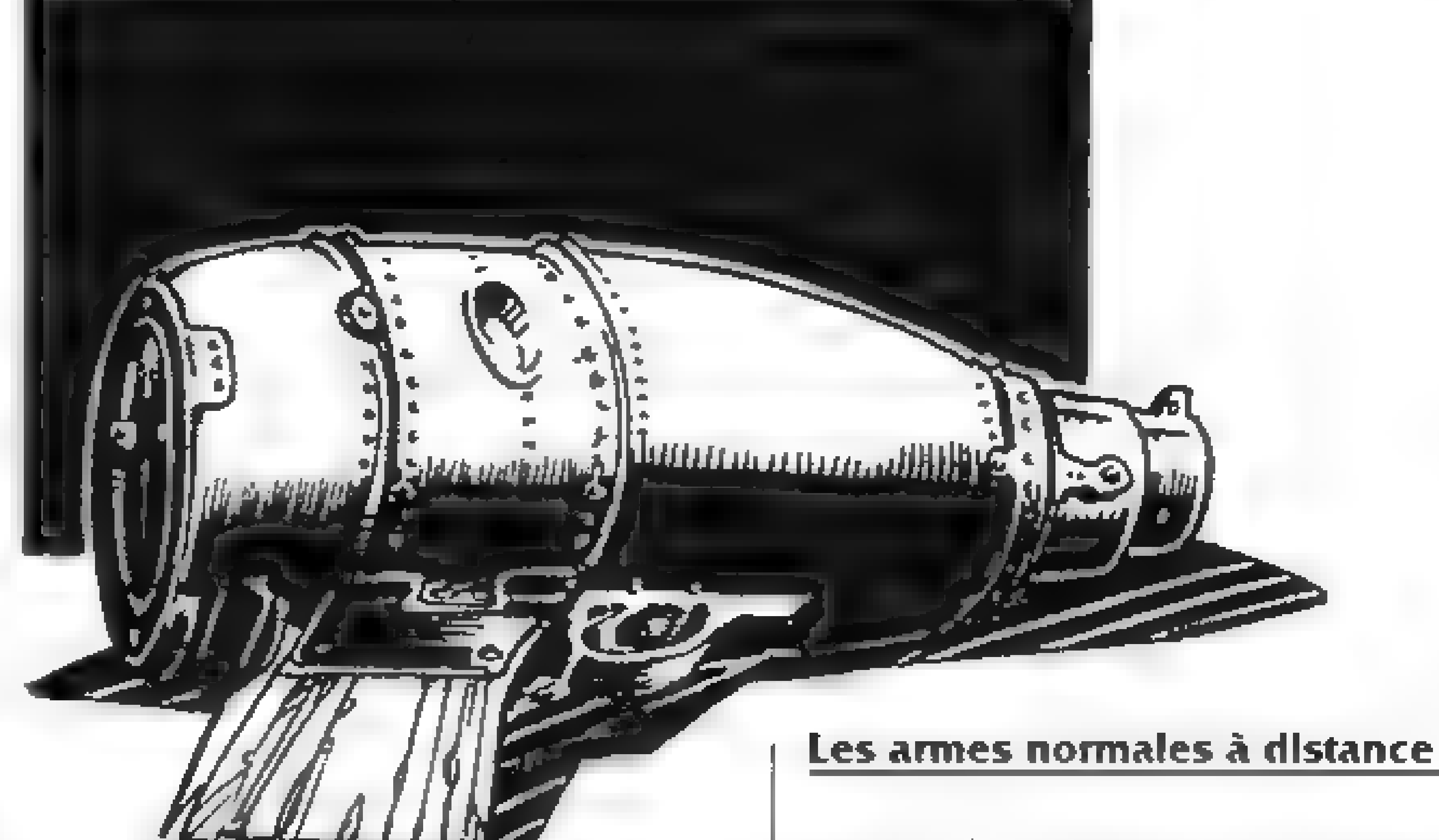
Application: Contact avec le sang
Effet: Le personnage en contact avec cette drogue perd petit à petit des points de force. Tous les jours qui suivent le contact avec la drogue le joueur doit réussir un jet d'endurance fois 3 ou perdre définitivement un point de force. L'effet dure jusqu'à ce que le personnage résiste à trois jets d'affilée.

Drogue de folie

Application: Contact avec la peau.
Effet: Le personnage en contact avec la drogue doit réussir un jet de volonté fois 5 ou être immédiatement doté d'une folie tirée au sort par le maitre de jeu. Aucune liste de folie n'est donnée, mais la paranoïa ou la schizophrénie sont conseillées. La folie est permanente, mais peut à la rigueur être guérie comme une tare normale de ce type (c'est-à-dire certainement pas dans le monde de Bloodlust).

Drogue de maladie

Application: Contact avec la peau.
Effet: Le personnage en contact avec la drogue est infecté par une maladie de puissance 5+3d6.



Drogue de poison

Application: Contact avec le sang.
Effet: Le personnage en contact avec la drogue est infecté par une maladie de puissance 8+3d6.

Drogue de stérilité

Application: Contact avec le sang.
Effet: Le personnage en contact avec cette drogue doit résister en réussissant un jet d'endurance fois 2 pour ne pas devenir immédiatement stérile. L'effet est permanent.

Drogue de vieillissement

Application: Contact avec le sang.
Effet: Le personnage en contact avec cette drogue doit résister en réussissant un jet d'endurance fois 3 pour ne pas vieillir immédiatement de 1d6 an(s). L'effet est permanent.

Les armes à distance

Même si les Stilfari'n utilisent le plus souvent leurs Shakrans en combat, ils disposent aussi de puissantes armes à distance. Elles sont pratiquement toutes à accélération magnetique (à effet gauss), même si les lance-flammes et les lance-roquettes sont quelquefois utilisés.

Les armes normales à distance

Les Stilfari'n utilisent très souvent des armes pensantes à distance mais tous ne sont pas assez puissants pour pouvoir en posseder.

Les armes normales à distance sont donc les plus fréquemment rencontrées (au moins sur Sulustan).

Toutes ces armes sont alimentées par le fluide et nécessitent la compétence de libération du fluide pour être utilisées (à raison d'un jet par tir effectué ou par rafale dans certains cas).

Pistolet

Description: Le pistolet est une arme de poing compacte qui a à peu près le même look qu'un séchoir à cheveux. Il est totalement recouvert d'une couche de métal cuivré, même si certaines des parties qui le composent sont en bois (la crosse par exemple).
Consommation: 1 point de fluide par tir.
Charge maximale: 10 points de fluide, 30 billes d'acier.
Effet: Chaque tir permet de projeter une petite bille d'acier à une distance relativement courte. On peut recharger la mitrailleuse en versant en vrac les billes avec un entonnoir directement relié au chargeur interne.

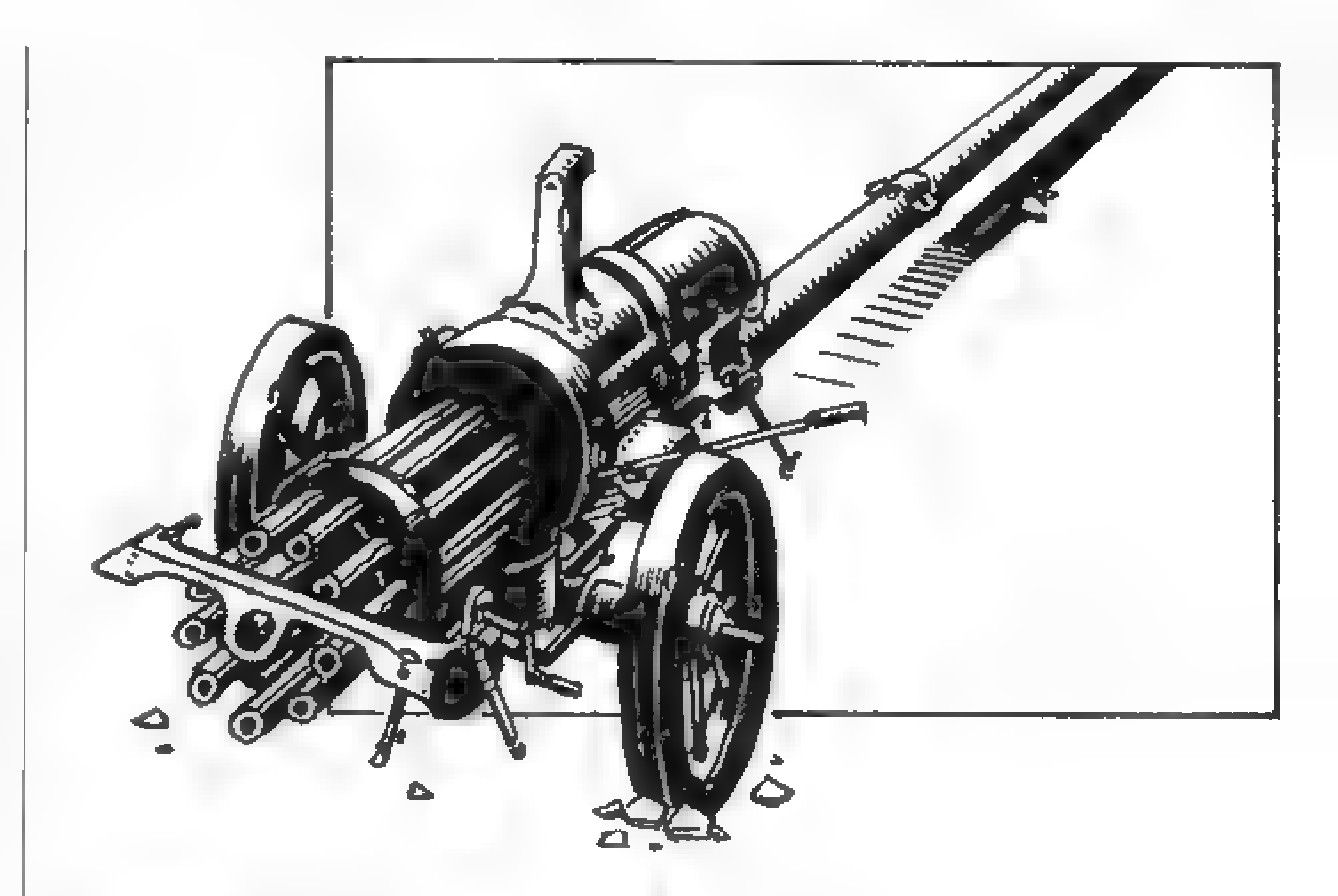
	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Pistolet	1/t	0-8	9-20	21-40	41-80	E

Fusil

Description: Le fusil est une arme d'épaule le plus souvent utilisee à la hanche (surtout parce qu'elle n'a pas de recul et qu'il n'est donc pas vraiment utile de la maintenir en place).
Consommation: 2 points de fluide par tir.
Charge maximale: 10 points de fluide, 10 billes d'acier.
Effet: Chaque tir permet de projeter une petite bille d'acier à une distance relativement longue. On peut recharger le fusil en versant en vrac les billes avec un entonnoir directement relié au chargeur interne.

Fusil à dispersion

Description: Le fusil est une arme d'épaule le plus souvent utilisée à la hanche (surtout parce qu'elle n'a pas de recul et qu'il n'est donc pas vraiment utile de la maintenir en place).
Consommation: 3 points de fluide par tir.
Charge maximale: 12 points de fluide, 20 cartouches contenant quelques centaines de minuscules billes d'acier.
Effet: Chaque tir permet de projeter une cartouche contenant des centaines de petites billes d'acier à une distance relativement courte. On peut recharger les cartouches avec un chargeur éjectable pouvant contenir les 20 cartouches.



Mitrailleuse à manivelle

Description: La mitrailleuse à manivelle ressemble à s'y méprendre à une gatling du début du XXème siècle terrestre. Elle est dotée de roues et d'un attelage qui permet de la tracter avec deux ou quatre animaux de trait.
Consommation: 5 points de fluide par rafale.
Charge maximale: 50 points de fluide, 200 billes.
Effet: Chaque rafale permet de projeter dix billes à très longue distance. On peut recharger la mitrailleuse en versant en vrac les billes avec un entonnoir directement relié au chargeur interne.

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	1/t	0-10	11-30	31-60	61-200	F
	Cadence	**+25%**	**+00%**	**-25%**	**-50%**	**Dommages**
Fusil à dispersion	1/t	0-3	4-10	11-20	21-40	H
	Cadence	**+25%**	**+00%**	**-25%**	**-50%**	**Dommages**
Mitrailleuse	1/t	0-20	21-50	51-100	101-500	I
	Cadence	**+25%**	**+00%**	**-25%**	**-50%**	**Dommages**
Canon	1/t*	0-10	11-100	101-500	501-1000	J (spécial)

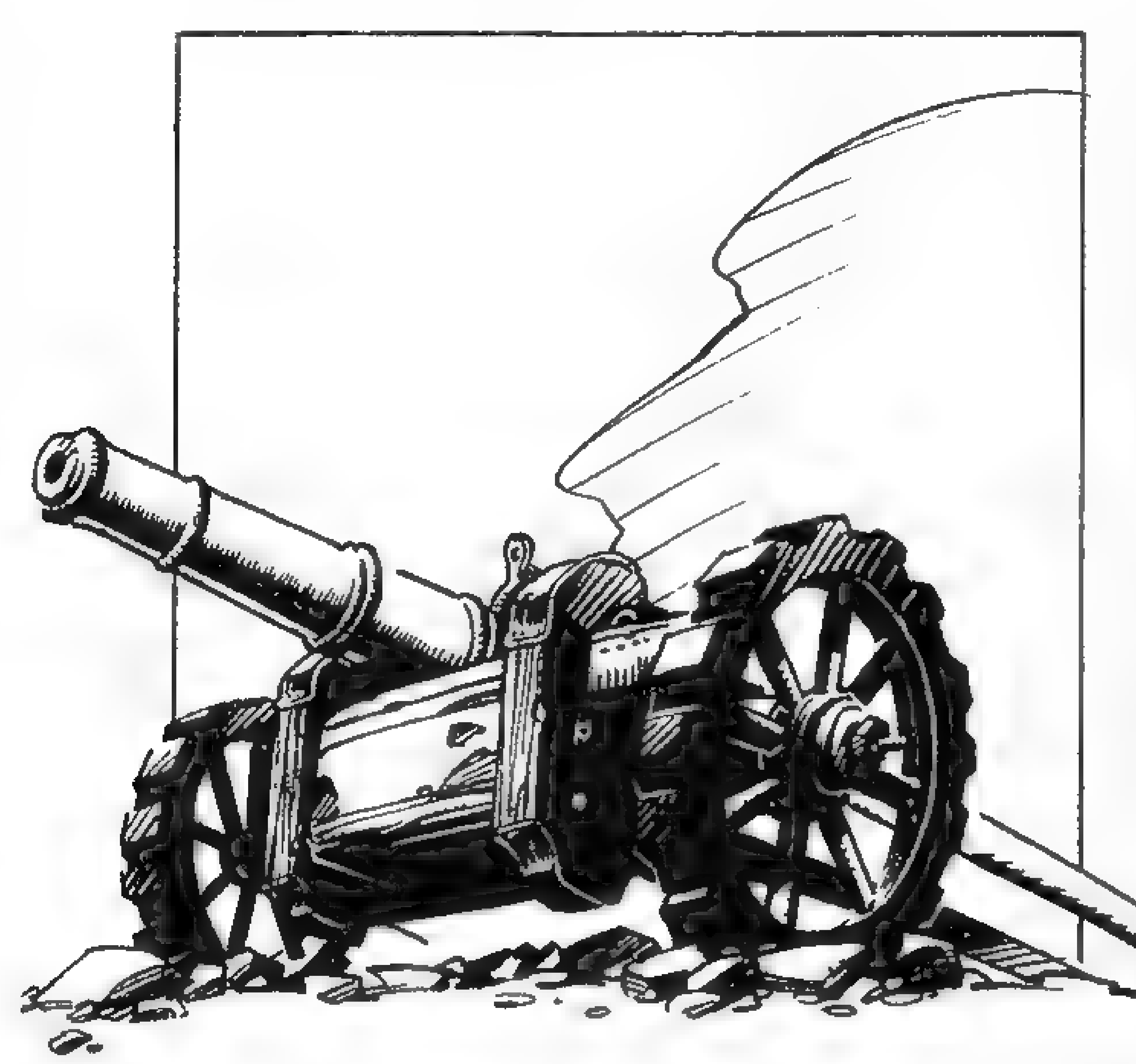
*: En théorie puisque le Stilfari doit recharger l'arme de fluide entre chaque tir (ce qui prend sans aucun doute plus d'un tour).

Canon lourd

Description: Le canon lourd est monté sur le même affût que la mitrailleuse, mais ne peut être tiré que par six ou huit chevaux. Il ressemble à un gros tromblon à canon long et est entièrement recouvert d'un blindage en bronze. Les roues sont dentelées pour pouvoir retenir le recul de l'arme.
Consommation: 10 points de fluide par tir.
Charge maximale: 10 points de fluide.
Effet: Chaque tir est entièrement composé de fluide. La boule de fluide est donc invisible et particulièrement dangereuse. Elle peut exploser directement à la sortie du canon si le personnage obtient un jet d'échec critique à son jet de libération du fluide. Les dommages causés sont importants (de type J) et blessent tout individu situé dans un rayon de deux metres autour du point d'impact. La compétence utilisée est le tir et les caractéristiques à prendre en compte sont les suivantes

Lance-flammes

Description. Le lance-flammes est monté sur le même affût que la mitrailleuse, mais ne peut être tiré que par six ou huit chevaux. Il



ressemble à une grosse fusée montée sur une rampe de mise à feu et est entièrement recouvert d'un blindage en acier. Les roues sont dentelées pour pouvoir retenir le recul de l'arme.

Consommation: 30 points de fluide par tir.

Charge maximale: 30 points de fluide, 1 roquette

Effet: Le propulseur de la roquette est entièrement composé de fluide. La roquette elle-même fait environ 2 mètres de long. Elle peut exploser directement au décollage si le personnage obtient un jet d'échec critique à son jet de libération du fluide. Les dommages causés sont importants (de type H) et blessent tout individu situé dans un rayon de cinq mètres autour du point d'impact. La compétence utilisée est le tir et les caractéristiques à prendre en compte sont les suivantes.

ressemble à un gros tube à canon long (grillagé sur le devant et muni d'une petite flamme bleue semblable à celle d'un camping-gaz) et est entièrement recouvert d'un blindage en acier. Les roues sont dentelées pour pouvoir retenir le recul de l'arme.

Consommation: 20 points de fluide par tir.

Charge maximale: 20 points de fluide.

Effet: Chaque tir est entièrement composé de fluide (qui est enflammé dès sa sortie du canon). La boule de fluide est donc visible et particulièrement dangereuse. Les dommages causés sont importants (de type I) et blessent tout individu situé dans un cône de 100 mètres sur 10 mètres. La compétence utilisée est le tir et les caractéristiques à prendre en compte sont les suivantes.

Lance-roquettes

Description: Le lance-roquettes est monté sur le même affût que la mitrailleuse mais ne peut être tiré que par six ou huit chevaux. Il

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Lance-flammes	1/t*	0-4	5-10	11-50	51-100	I (spécial)

*: En théorie puisque le Stilfari doit recharger l'arme de fluide entre chaque tir (ce qui prend sans aucun doute plus d'un tour).

	Cadence	-25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Lance-roquettes	1/t*	0-50	51-100	101-500	501-1000	H (spécial)

*: En théorie puisque le Stilfari doit recharger l'arme de fluide entre chaque tir (ce qui prend sans aucun doute plus d'un tour).

Les armes pensantes à distance

Elles sont généralement utilisées par les Stilfari'n les plus puissants, d'une part parce qu'elles sont rares et d'autre part parce qu'elles sont très difficiles à utiliser. En effet, mettre une âme de criminel ou de guerrier dans le corps d'une arme risque toujours de créer des problèmes (les joueurs en sont un exemple vivant). En effet, chaque fois qu'un Stilfari obtient un échec crtique à son jet de "donner un ordre", l'arme prend soudain les commandes et tire sur la cible la plus proche (même son propriétaire). Il existe quatre types d'armes pensantes. Elles ont toutes, en théorie, la puissance et la taille d'un fusil. Mais ce sont leurs caractéristiques mentales qui sont différentes. Les armes sont donc décrites comme l'ont été les Shakrans dans un paragraphe précédent. Chaque arme pensante tire de façon électromagnétique des petites billes d'acier (le chargeur de l'arme peut en contenir une centaine, ce qui garanti une relative autonomie).

Arme "Soldat"

FO	EN	AG	RA	PE	VO
2	2	8	12	10	2

Compétence de combat:
Tir 50%
Compétence secondaire:
Repérage 25%
Caractéristiques secondaires:
Points de vie 4
Armure 1
Réserve de fluide 5
Dépense par tir 1

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	1/t	0-10	11-30	31-60	61-200	F

Arme "Tueur"

FO	EN	AG	RA	PE	VO
4	4	10	14	12	4

Compétence de combat:
Tir 75%
Compétence secondaire:
Repérage 50%
Caractéristiques secondaires:
Points de vie 6
Armure 2
Réserve de fluide 10
Dépense par tir 1

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	1/t	0-20	21-40	41-100	101-500	F

Arme "Assassin"

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	6	12	16	14	6

Compétence de combat:
Tir 100%
Compétence secondaire:
Repérage 75%
Caractéristiques secondaires:
Points de vie 8
Armure 3
Réserve de fluide 15
Dépense par tir 1

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	1/t	0-20	21-40	41-100	101-500	G

Comme vous pouvez vous en douter, cette arme est particulièrement puissante puisqu'elle peut utiliser sa propre caractéristique de tir pour toucher sa cible (compétence qui est souvent plus haute que celle du Stilfari qui porte l'arme). La compétence de repérage est utilisée normalement par l'arme, sans que le Stilfari ait à en donner l'ordre, mais le Stilfari doit poser des questions (en utilisant la compétence adéquate) pour que l'arme lui dise ce qu'elle voit.

Les munitions spéciales des armes pensantes

Les armes pensantes peuvent utiliser des munitions très spéciales qui modifient le type et la puissance des dommages causés par l'arme qui les utilise. Ces munitions sont utilisées en même temps qu'un chargeur spécial et ne peuvent en aucun cas être mélangées dans une même arme.

Les munitions AP: Ces munitions sont plus grosses et soigneusement profilées afin de percer avec le plus d'efficacité possible les armures auxquelles elles pourraient être confrontées. L'armure de la cible est donc divisée par deux avant que les dommages ne soient infligés (notez que l'armure magique n'est jamais réduite de cette façon). Chaque chargeur de ce type contient 30 billes.

Les munitions HE: Ces munitions sont faites pour exploser au contact de la cible. Elles causent donc des dommages beaucoup plus importants (ils sont décalés de deux colonnes vers la droite). Chaque chargeur de ce type contient 20 billes.

Les munitions HEAP: Ces munitions possèdent à la fois les capacités des balles AP et des balles HE. L'armure de la cible est donc divisée par deux avant que les dommages ne soient infligés (notez que l'armure magique n'est jamais réduite de cette façon)

Arme "Héros"

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	8	14	18	16	8

Compétence de combat:
Tir 125%
Compétence secondaire:
Repérage 100%
Caractéristiques secondaires:
Points de vie 10
Armure 4
Réserve de fluide 20
Dépense par tir 1

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	2/t	0-20	21-40	41-100	101-500	G

et les dommages qu'elle cause sont beaucoup plus importants (ils sont décalés de deux colonnes vers la droite). Chaque chargeur de ce type contient 10 billes.

Les munitions molles: Ces munitions sont conçues pour assommer leur cible. Elles causent des dommages bien moins importants (ils sont décalés de trois colonnes vers la gauche). De plus, elles assomment leur cible si cette dernière ne réussit pas un jet d'endurance fois 3.

La durée de l'inconscience dépend de nombreux facteurs, mais peut être déterminée aléatoirement en jetant 2d6 (minutes). Chaque chargeur de ce type contient 5 billes.

Les munitions incendiaires: Ces munitions causent des dommages normaux, mais la cible touchée subit en plus des dommages de feu ayant la même force qu'une torche (c'est-à-dire 1d10 points de dommages). Notez aussi que des munitions de ce type peuvent mettre le feu au décor (ce qui n'a pas d'effet réel immédiat, mais peut gêner considérablement les protagonistes: fumée, émanation de gaz toxique, etc.). Chaque chargeur de ce type contient 10 billes.

Les armes de contact

Même si les Stilfari'n préfèrent de loin les armes à distance (jeu de mot), il peut arriver que les Elus utilisent des armes de contact.

Les armes normales de contact

Ces armes prennent généralement l'apparence et les caractéristiques d'armes tout à fait normales, mais sont dotées de gadgets tous plus puissants et plus utiles les uns que les autres. Les gadgets peuvent être totalement combinés les uns avec les autres, mais il est tout de même rare qu'une arme possède plus de trois gadgets (mais cela arrive néanmoins lorsqu'on a affaire à des Elus vétérans ou des Stilfari'n passionnés de combat au corps à corps). Chaque arme peut emmagasiner un maximum de 10 points de fluide. Lorsque le mot "lame" est utilisé, il peut aussi bien s'agir de la tête d'une masse d'arme que de la partie métallique d'une hache. Notons au passage que les armes de contact qui peuvent être lancées (hachette, poignard) peuvent aussi très bien utiliser ces gadgets.

Chaleur

Consommation: 2 points de fluide par tour de combat.
Effet: Lorsqu'on utilise ce pouvoir, l'arme devient bouillante et on décale les dommages qu'elle cause de deux colonnes vers la droite (mais uniquement si la cible est affectée par la chaleur).

Choc électrique

Consommation: 3 points de fluide par tour de combat.
Effet: Lorsqu'on utilise ce pouvoir, l'arme devient bouillante et on décale les dommages qu'elle cause de trois colonnes vers la droite (mais uniquement si la cible est vêtue avec des pièces de métal).

Détecteur de vie

Consommation: 1 point de fluide par minute.
Effet: Le manche de l'arme comprend un cadran qui indique sous forme de points lumineux la présence et la position de toutes les créatures vivantes dans un rayon de 5 mètres autour de l'arme.

Infection

Consommation: 2 points de fluide par personnage blessé.
Effet: L'arme est infectée par une maladie de puissance 8. Toute personne blessée par cette arme est infectée par la maladie automatiquement.

Invisibilité

Consommation: 3 points de fluide par minute.
Effet: La lame de l'arme est invisible. Le personnage ne semble donc tenir en main que le manche, ce qui est particulièrement discret en cas d'attaque-surprise.

Lame tournante

Consommation: 3 points de fluide par attaque.
Effet: La lame de l'arme tourne sur elle-même et cause des dommages bien plus importants (décalés de 2 colonnes vers la droite). Une arme lancée qui utiliserait ce gadget donnerait un malus de -25% à la compétence de tir de son propriétaire.

Lame vibrante

Consommation: 6 points de fluide par attaque.
Effet: La lame de l'arme vibre et cause des dommages bien plus importants (décalés de 4 colonnes vers la droite). Une arme lancée qui utiliserait ce gadget donnerait un malus de -25% à la compétence de tir de son propriétaire.

Poison

Consommation: 3 points de fluide par personnage blessé.
Effet: L'arme génère un poison de puissance 12. Toute personne blessée par cette arme est affectée par le poison automatiquement.

Transformation

Consommation: 10 points de fluide par changement.
Effet: L'arme n'a pas d'apparence réelle fixe. Chaque fois que le Stilfari utilise ce pouvoir il peut transformer son arme en n'importe quelle autre (même en bouclier, mais jamais en arme à distance). L'arme nouvellement créée possède encore tous les autres gadgets dont elle pourrait être dotée et peut même être transformée à nouveau dès qu'elle est rechargée.

Tronçonneuse

Consommation: 9 points de fluide par attaque.
Effet: La lame de l'arme contient une tronçonneuse qui cause des dommages horribles et le plus souvent mortels (décalés de 6 colonnes vers la droite). Une arme lancée qui utiliserait ce gadget donnerait un malus de -25% à la compétence de tir de son propriétaire.

Les armes de contact intelligentes

Elles sont très rares surVæriel et ne sont plus développées depuis que les tests faits à leur sujet se sont révélés catastrophiques. En effet, les esprits des soldats placés dans des armes de contact deviennent rapidement malades et ne donnent jamais rien de bon. Pour simuler ce fait, c'est lors de tout échec à un jet de "donner un ordre" (normal ou critique) que l'arme de contact attaquera la cible la plus proche (elle tentera généralement de tuer son porteur). Ces armes sont donc souvent très puissantes, mais rarement utilisées.

Les armes de contact intelligentes peuvent prendre la forme de n'importe quelle arme normale de contact et peuvent même disposer des mêmes gadgets. Elles sont cependant munies des caractéristiques et des compétences suivantes.

Arme de contact pensante

FO	EN	AG	RA	PE	VO
25*	16	16	16	8	6

Compétences de combat:

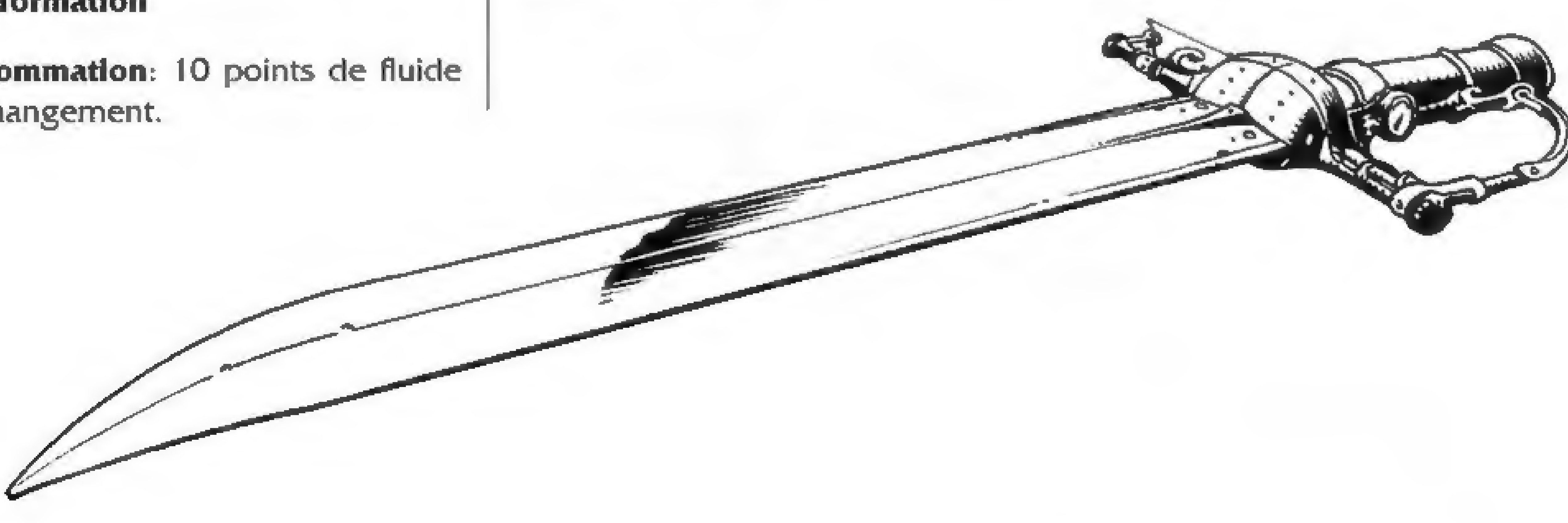
Attaque brutale	100%
Attaque normale	100%
Attaque rapide	100%
Feinte	50%
Parade	75%

Caractéristiques secondaires:

Points de vie	32
Armure	10
Réserve de fluide	50
Dépense par attaque	1

*: N'oubliez pas qu'une caractéristique de force de cette valeur majore les dommages causés par l'arme en corps à corps.

Notez qu'une arme de contact pensante possède une réserve de 50 points de fluide (au lieu de 10) et que c'est l'arme elle-même qui utilise les gadgets dont elle peut être dotée (le prix d'une attaque est à payer en plus du prix de tous les gadgets utilisés).





Devant elle, les étoiles et l'écume de l'océan. Derrière elle, d'autres étoiles et la terre d'un monde trop vieux, qu'elle avait aimé comme un foyer, haï comme une prison. Une terre qu'elle quittait aujourd'hui, portée par les voiles blanches de ce navire.

Qu'allait-elle trouver là-bas ? La réponse à ses questions ? La vérité sur son âme et sur sa fougue, sur ses passions, sur ses espoirs, sur ses crimes et ses désirs ?

Et si elle allait être déçue ?
Et si elle allait préférer n'avoir jamais su ?
Et si la vérité était âpre comme une boisson de mort ?
Et si elle avait mérité tout ce qu'elle avait vécu ?

Qu'importait: il était trop tard. Dans les voiles, le vent soufflait.

D'où viennent les armes ?
Y a-t-il un autre continent quelque part, derrière les océans ?
Pourquoi les bateaux ne sillonnent-ils pas les mers ?
Qu'est-ce qui se cache derrière la Pointe de Nulle Part ?

... Tous les mystères, tous les secrets, toutes les questions posées au fil des extensions de Bloodlust trouvent ici leur réponse.

Et plus encore, car dans *Les Voiles du destin*, une première partie de ce qui se cache derrière les océans vous sera révélée. Une première partie seulement, une première île qui n'est que la tête de pont d'un immense continent... Mais une île qui vous permettra de découvrir, déjà, une nouvelle civilisation, une nouvelle technologie, un nouveau système de magie.

Cette extension est spéciale, et cela pour plusieurs raisons:

· Elle peut être lue et jouée indépendamment de la campagne *Eclat de Lune*, en première extension de Bloodlust.

Les Voiles du Destin est parfaitement en cohérence avec les autres extensions et reprend des concepts qui ont été présentés tout au long de la série... Mais le background et les scénarios ont été conçus de manière à pouvoir être joués et compris complètement indépendamment... Et sont en fait tout à fait adaptés à des joueurs qui découvriraient Bloodlust dans cette première extension. Il s'agit d'un nouveau départ pour un nouveau continent, et en tant que tel, cette extension peut parfaitement être achetée en premier complément après la boite de base. Les autres extensions vont s'enchaîner...

· Elle peut être jouée par des possédés.

L'extension est, nous l'avons dit, le point de départ d'une nouvelle série qui s'enchaîne parfaitement après la campagne *Eclat de Lune*. Les joueurs qui ont joué cette campagne de bout en bout sont parfois devenus très puissants. Parfait... Ils auront du fil à retordre. Certains sont devenus tellement puissants qu'ils sont devenus possédés... Parfait ! Cette extension est idéale pour eux. Ils n'auront pas peur d'affronter les dangers de l'eau et ils vont enfin rencontrer, sur l'île, puis, plus tard sur le nouveau continent, des ennemis à leur mesure.

Prix conseillé: 209 Francs.
ISBN: 2-908765-58-6
Edité par Idéojeux, 1 route de Versailles, 91190 Villiers le Bâcle
Illustrations de Frazetta avec l'aimable autorisation de Agentur Luserke